



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

OLEH

EKO KURNIAWAN

NIM. 11411102751

UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1441 H/2019 M

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH ADIKSI BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
PELAKSANAAN IBADAH SHOLAT SISWA SEKOLAH
MENENGAH ATAS NEGERI 1 SIAK KECAMATAN
SIAK KABUPATEN SIAK**

Skripsi

diajukan untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

(S.Pd.)



UIN SUSKA RIAU

Oleh

EKO KURNIAWAN

NIM. 11411102751

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1441 H/2019 M**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Adiksi Bermain Game Online terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak Kecamatan Siak Kabupaten Siak*, yang ditulis oleh Eko Kurniawan, NIM. 11411102751 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 20 Dzulqo'dah 1440 H
24 Juli 2019 M

Menyetujui

Ketua Jurusan
Pendidikan Agama Islam

Dra. Afida M.Ag

Pembimbing

Dr. Kholil Syu'aib M.Ag



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Adiksi Bermain Game Online terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak Kecamatan Siak Kabupaten Siak*, yang ditulis oleh Eko Kurniawan NIM. 11411102751 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 8 Shafar 1441 H/7 Oktober 2019 M. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada jurusan Pendidikan Agama Islam konsentrasi fikih.

Pekanbaru, 8 Shafar 1441 H.
7 Oktober 2019 M.

Mengesahkan
sidang munaqasyah

Penguji I

Prof. Dr. Hairunas M.Ag.

Penguji III

Dr. Nasrul HS S.Pd.I, MA

Penguji II

Dra. Afida M.Ag.

Penguji IV

M. Fauzan M.Ag.

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Muhammad Saifuddin S.Ag., M.Ag.
NIP. 19740704 199803 1 001

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGHARGAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil'aalamiin, segala puji beserta syukur atas kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, nikmat dan hidayahnya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. *Sholawat* beriring salam kepada Nabi Besar Muhammad SAW, semoga umatnya mendapatkan syafa'atnya di hari akhir kelak, amiin.

Atas berkat rahmat Allah yang maha Kuasa dan dengan diiringi doa yang terus dari orang disekitar penulis setiap saat, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Adiksi Bermain Game Online terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak Kecamatan Siak Kabupaten Siak”**. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan akademis untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dan menyelesaikan Studi Program Sarjana S1 pada jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak terutama sekali dari orangtua penulis yaitu ayahanda Sumono dan ibunda Yati, yang senantiasa memberikan semangat dan arahan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. KH. Akhmad Mujahidin S.Ag., M.Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Dr. Drs. H. Suryan A. Jamrah MA., Wakil Rektor I dan Drs. H. Promadi MA., Ph.D., Wakil Rektor III, yang telah memfasilitasi penulis dalam proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Dr. H. Muhammad Syaifuddin S.Ag., M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. Drs. Alimuddin, M.Ag., Wakil Dekan I, Dr. Dra. Rohani M.Pd., Wakil Dekan II dan Dr. Drs. Nursalim M.Pd., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memfasilitasi penulis dalam proses



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

- perkuliahan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Dra. Afrida M.Ag., ketua jurusan Pendidikan Agama Islam dan H. Adam Malik Indra, Lc., MA., sekretaris jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan bantuan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. Kholil Syu'aib M.Ag., pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu dan memberikan arahan dan masukan kepada penulis untuk menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
5. Nurzena M.Ag., penasehat akademis yang telah banyak memberikan ilmu serta arahan dan bimbingan hingga selesainya penulisan skripsi ini.
6. Seluruh dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan ilmu pengetahuan baik melalui teori maupun praktek kepada penulis selama mengikuti perkuliahan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
7. Karyawan/karyawati Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
8. Wildan S.Ag., kepala Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak, Irwansyah S.Ag., guru mata pelajaran Agama Islam serta seluruh staf dan tenaga kependidikan SMA Negeri 1 Siak yang telah memberikan izin dan bantuan selama penulis melakukan penelitian.
9. Dr. H. Masyuri Putra Lc., MA., direktur Ma'had Al-Jami'ah wihdah Abu Bakar Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta seluruh murrobi, muwajih, musrif dan teman-teman seangkatan yang telah memberikan izin bertempat tinggal selama 3 semester selama perkuliahan.
10. Badan eksekutif mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau divisi kesenian serta unit kegiatan kampus Rumah Seni Tarbiyah (RST) yang telah bersedia menjadi wadah kreativitas penulis selama perkuliahan.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
11. Komunitas puisi Bahtera Kata (BK) yang telah bersedia memberikan ilmu dan pengalaman kesenian terhadap penulis selama perkuliahan.
 12. Pimpinan pondok pesantren Al-Ihsan Boarding School beserta seluruh staf dan tenaga kependidikan, sekaligus teman-teman Pengalaman Praktek Lapangan (PPL) Al-Ihsan Boarding School yang telah memberikan bantuan terhadap penulis selama perkuliahan.
 13. Teman-teman Kuliah Kerja Nyata (KKN) Kampung Suak Merambai kecamatan Bungaraya kabupaten Siak yang telah memberikan bantuan terhadap penulis selama perkuliahan.
 14. Teman – teman seperjuangan lokal PAI D dan lokal FIKIH A yang telah memberikan dukungan dan pengalaman selama perkuliahan.

Semoga semua bantuan, dukungan dan doa yang telah diberikan menjadi amal baik serta mendapat ridhoda balasan dari Allah SWT. Semua masukan tersebut akan penulis jadikan sebagai motivator untuk berkarya lebih baik lagi dimasa yang akan datang. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kata kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan masukan berupa kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak.

Pekanbaru, 24 Juli 2019

Penulis

EKO KURNIAWAN

NIM. 11411102751



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN



Barang siapa yang menghendaki kehidupan dunia maka wajib baginya memiliki ilmu, dan barang siapa yang menghendaki kehidupan akhirat, maka wajib baginya memiliki ilmu, dan barang siapa yang menghendaki keduanya maka wajib baginya memiliki ilmu” (HR. Tirmidzi)

Ya, Allah...

Atas izin-Mu

*Ku persembahkan karya ini untuk kedua malaikat tak bersayapku.
Untuk Ayahku tercinta yang selalu berdo'a dan berjuang tanpa henti,
semoga setiap tetes keringat dan keletihannya Engkau hadiahkan pahala.
Untuk Ibundaku yang telah merawatku, yang selalu menyemangati dan
melirihkan untaian do'a-do'a terbaik di setiap sujudnya
semoga syurga-Mu menjadi balasannya.*

*Hanya ucapan terimakasih yang mampu ananda ucapkan atas segala
pengorbanan, dan kasih sayang yang telah di berikan.
Terimalah karya ini sebagai wujud cinta dan tanda bakti ananda.
Semoga ananda mampu mewujudkan setiap keinginan
dan harapan-harapan yang kalian impikan
wahai kedua malaikat tak bersayapku.*

*Terimakasih untuk para dosen dan guruku, yang telah mengajariku, serta
memberiku ilmu pengetahuan yang bermanfaat. Terima kasih untuk sahabat-
sahabatku yang selalu menyemangati dan ada di saat suka maupun duka
semoga persahabatan kita hingga ke Surga.*

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Eko Kurniawan, (2018): Pengaruh Adiksi Bermain Game Online terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak kecamatan Siak kabupaten Siak.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh gejala bahwa adanya beberapa siswa yang terindikasi mengalami adiksi bermain *game online* melupakan kewajiban beribadah ketika bermain *game online* dan keingintahuan peneliti terhadap seberapa besar atau seberapa signifikan gejala tersebut terjadi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat siswa dan dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak kecamatan Siak kabupaten Siak pada bulan Juli-Agustus 2018. Metode penelitian yang digunakan adalah korelasi dengan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian berjumlah 140 siswa yang diperoleh dengan teknik *purposive sampling* dan kemudian diperkecil melalui pengkategorisasian menjadi 60 siswa. Maka *real sampling* yang digunakan adalah 60 siswa. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen non-tes, yaitu kuesioner dengan menggunakan skala Guttman pada variabel X dan variabel Y. Teknik pengolahan data kuesioner menggunakan perhitungan uji korelasi *Product Moment Pearson* diperoleh nilai $r_{hitung} = 0.427$ lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5% = 0.250 dan taraf signifikan 1% = 0.325 dengan arah hubungan korelasi negatif atau berlawanan. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal tersebut berarti semakin tinggi tingkat adiksi responden maka semakin berdampak negatif terhadap pelaksanaan ibadah shalat siswa. Kemudian besar pengaruh negatif adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak kecamatan Siak kabupaten Siak secara keseluruhan tergolong dalam kategori cukup kuat dengan nilai koefisien determinasi 18.2%. Kesimpulan dari penelitian yaitu ada pengaruh yang signifikan adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak kecamatan Siak kabupaten Siak.

Kata kunci: Adiksi, *game online*, shalat.

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Eko Kurniawan, (2018): The Influence of Students' Addiction to Play Online Games toward Their *Shalat* Implementation at State Senior High School 1 Siak, Siak District, Siak Regency

This research was instigated by the symptom that some students indicated to experience an addiction of playing online games forgot their obligation to worship while they were playing, and the researcher's curiosity about how significant the symptom was. This research aimed at knowing the significant influence of students' addiction to play online games toward their *shalat* implementation, and it was administered at State Senior High School 1 Siak, Siak District, Siak Regency on July-August 2018. The method of this research was Correlation with Quantitative approach. The samples were 140 students that were selected by using Purposive sampling technique, they then were minimized through categorizing, and they were 60 students. So, 60 students were the real sampling. Collecting the data was done by using non-test instrument that was a questionnaire, Guttman scale was used on X and Y variables. The technique of processing the questionnaire data was Pearson Product Moment correlation test, and it was obtained that r_{observed} 0.427 was higher than r_{table} 0.250 at 5% significant level and 0.325 at 1% significant level. The correlation was negative or opposing. Thus, H_a was accepted and H_0 was rejected. It meant that the higher respondent addiction was, the more negative student *shalat* implementation would be affected. The influence of the negative addiction to play online games toward student *shalat* implementation was on strong enough category and the coefficient score of determination was 18.2%. It could be concluded that there was a significant influence of students' addiction to play online games toward their *shalat* implementation at State Senior High School 1 Siak, Siak District, Siak Regency.

Keywords: Addiction, Online Games, *Shalat*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ملخص

أيكو كورنياوان، (2018): تأثير إدمان ألعاب اللعبة عبر الإنترنت في أداء الصلاة لدى التلاميذ في المدرسة الثانوية الحكومية الأولى سيك بمنطقة سيك

خلفية هذا البحث اعتمدت على أن معظم شعروا بإدمان ألعاب لعبة عبر الإنترنت ينسوا العبادة عند ألعاب لعبة عبر الإنترنت ويود الباحث أن يعرف مدى هام الوقائع. يهدف هذا البحث إلى معرفة التأثير الهام إدمان ألعاب اللعبة عبر الإنترنت في أداء الصلاة لدى التلاميذ في المدرسة الثانوية الحكومية الأولى سيك بمركز سيك بمنطقة سيك في شهر يوليو حتى شهر أغسطس 2018. ومنهجية البحث ارتباطي بالمدخل النوعي. وعدد العينة مائة وأربعون تلميذا، وأسلوب تعيين العينة عينة عشوائية. فجعل الباحث عينة البحث ستين تلميذا. وأسلوب جمع البيانات أداة غير اختبارية أى الاستفتاء على تعاون مقياس غوتمان لمتغير x ومتغير y. وأسلوب تحليل بيانات الاستفتاء حساب اختبار ارتباط Product Moment Pearson ، فحصل الباحث أن $r_{hitung} = 0,427$ وهى أكبر من r_{tabel} سواء كانت في الدرجة الهامة $5\% = 0,250$ أم في الدرجة الهامة $1\% = 0,325$ حيث أن الارتباط سلبي أو متناقض فصارت الفرضية البديلة مقبولة والفرضية الصفرية مردودة. وتلك النتيجة دلت على أن كلما ارتفع إدمان المستجيب يتأثر سلبيا في أداء الصلاة لدى التلاميذ. ومدى التأثير السلبي عن إدمان ألعاب اللعبة عبر الإنترنت في أداء الصلاة وقع في درجة قوية، ومدى معامل التقرير 18.2% . وخلاصة البحث وجد التأثير الهام عن إدمان ألعاب اللعبة عبر الإنترنت في أداء الصلاة لدى التلاميذ في المدرسة الثانوية الحكومية الأولى سيك بمركز سيك بمنطقة سيك.

الكلمات الأساسية: الإدمان، اللعبة عبر الإنترنت، الصلاة

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	i
PENGESAHAN.....	ii
PENGHARGAAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
 BAB 1	 PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Penegasan Istilah.....	7
C. Permasalahan.....	8
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	10
 BAB II	 KAJIAN TEORI
A. Konsep Teoretis.....	12
B. Penelitian yang Relevan.....	43
C. Konsep Operasional.....	45
D. Asumsi dan Hipotesis.....	47
 BAB III	 METODE PENELITIAN
A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	48
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	48
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	48
D. Teknik Pengumpulan Data.....	49
E. Teknik Analisis Data.....	51
 BAB IV	 PENYAJIAN HASIL PENELITIAN
A. Deskripsi Singkat Lokasi Penelitian.....	53
B. Penyajian Data.....	65



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Analisis Data.....	80
-----------------------	----

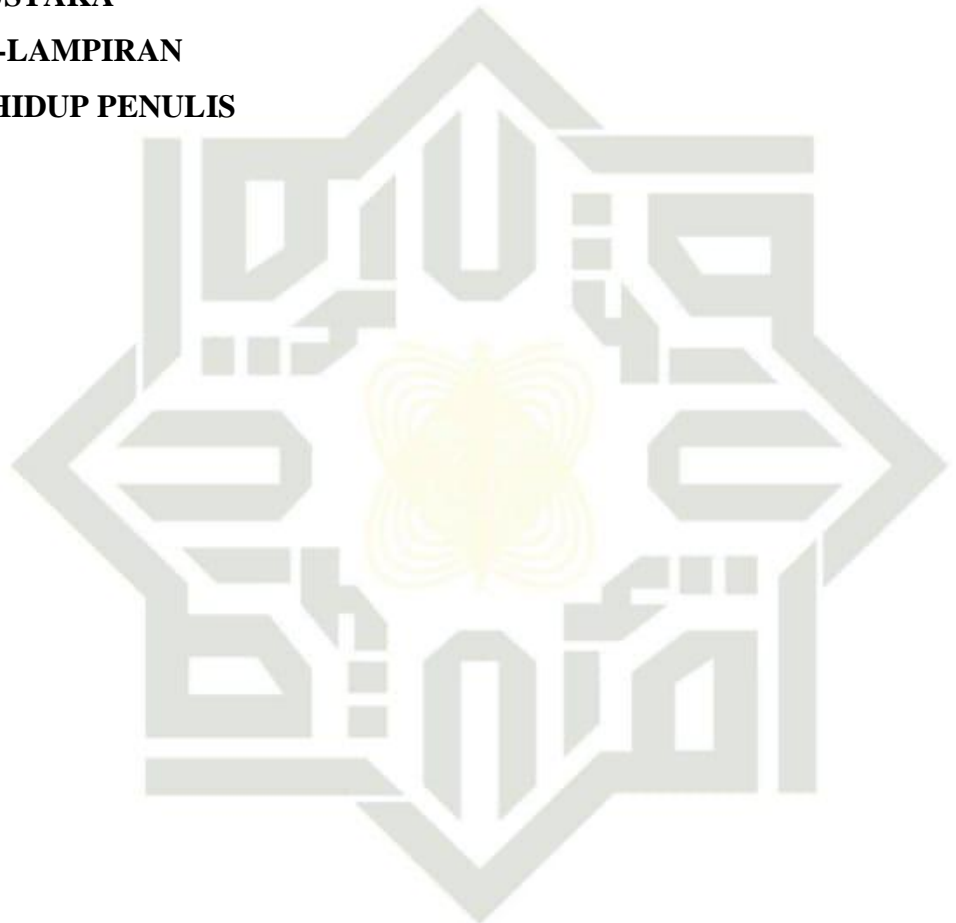
PENUTUP

A. Kesimpulan.....	101
B. Saran.....	101

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Riwayat Hidup Penulis



UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Pedoman penskoran variabel X dan variabel Y	50
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Kuesioner Adiksi Bermain <i>Game Online</i>	50
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Kuesioner Pelaksanaan Ibadah Shalat Siswa	50
Tabel 4.1	Nama kepala sekolah dan masa periode tugasnya	54
Tabel 4.2	Daftar pendidik dan tenaga pendidikan	57
Tabel 4.3	Jumlah peserta didik berdasarkan jenis kelamin	60
Tabel 4.4	Jumlah peserta didik berdasarkan usia	60
Tabel 4.5	Jumlah peserta didik berdasarkan agama yang dianut	60
Tabel 4.6	rombel SMA Negeri 1 Siak	61
Tabel 4.7	Data sarana SMA Negeri 1 Siak	61
Tabel 4.8	Data prasarana SMA Negeri 1 Siak	63
Tabel 4.9	Saya adalah seorang pemain <i>game online</i>	66
Tabel 4.10	Saya akan menambah <i>billing</i> untuk bermain ketika merasa belum puas dalam bermain padahal <i>billing</i> telah habis	67
Tabel 4.11	Saya memikirkan kapan akan bermain <i>game online</i> saat saya sedang <i>offline</i>	67
Tabel 4.12	Orangtua dan saudara saya tahu jika saya sedang bermain <i>game online</i> atau seorang <i>gamer</i>	68
Tabel 4.13	Saya merasa gelisah atau marah ketika tidak dapat bermain <i>game online</i> karena suatu hal	68
Tabel 4.14	Saya pernah mencoba untuk tidak bermain <i>game online</i>	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	lagi tetapi belum berhasil.....	68
Tabel 4.15	Saya merasakan ketenangan, kenyamanan, kesenangan serta seakan-akan semua masalah hilang seketika ketika bermain <i>game online</i>	69
Tabel 4.16	Ketika saya menghabiskan banyak waktu untuk bermain <i>game online</i> , hubungan saya dengan teman yang tidak bermain <i>game online</i> baik-baik saja.....	69
Tabel 4.17	Saya merasa hubungan saya dengan teman saya dengan teman yang bukan pemain <i>game online</i> tidak renggang.....	70
Tabel 4.18	Karena kebiasaan saya bermain <i>game online</i> , saya merasa bahwa pekerjaan, pendidikan ataupun prestasi saya terancam....	70
Tabel 4.19	Saya sering <i>log in</i> kembali ke dalam <i>game online</i> sesaat setelah saya melakukan <i>log out</i>	70
Tabel 4.20	Ketika melihat teman bermain <i>game online</i> , saya merasa ingin secepatnya bermain <i>game online</i> juga.....	71
Tabel 4.21	Saya tidak mempunyai jadwal dan durasi tetap dalam bermain <i>game online</i>	71
Tabel 4.22	Saya marah ketika ada sesuatu hal yang mengganggu saya ketika sedang bermain <i>game online</i>	72
Tabel 4.23	Saya merasa mampu menjaga kesehatan tubuh walaupun sehari-hari bermain <i>game online</i>	72
Tabel 4.24	Saya tidak lupa melakukan perawatan tubuh walaupun waktu saya lebih banyak dihabiskan untuk bermain <i>game online</i>	72



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.25	Saya merasa sering melewatkan waktu makan ketika sedang asyik bermain <i>game online</i>	73
Tabel 4.26	Saya paham tentang kapan datangnya waktu-waktu shalat.....	73
Tabel 4.27	Saya melaksanakan shalat atas keinginan dan kesadaran sendiri.....	74
Tabel 4.28	Saya jarang mengerjakan shalat fardhu	74
Tabel 4.29	Saya mengerjakan shalat fardhu secara berjamaah.....	74
Tabel 4.30	Saya mengerjakan shalat di pertengahan atau di akhir waktu.....	75
Tabel 4.31	Saya selalu mengerjakan shalat zuhur di sekolah.....	75
Tabel 4.32	Saya terus bermain <i>game online</i> ketika mendengar suara <i>azan</i>	75
Tabel 4.33	Saya terus bermain <i>game online</i> setelah mendengar suara <i>Iqamah</i>	76
Tabel 4.34	Setelah melaksanakan shalat fardhu, saya langsung membuka dan melanjutkan bermain <i>game online</i>	76
Tabel 4.35	Saya tidak mengetahui urutan rukun shalat.....	77
Tabel 4.36	Saya tidak melakukan tuma'ninah di setiap shalat saya.....	77
Tabel 4.37	Saya sering bermain <i>game online</i> pada sore hari.....	77
Tabel 4.38	Saya sering lalai melaksanakan shalat Ashar dan lebih memilih bermain <i>game online</i>	78
Tabel 4.39	Saya lebih memahami istilah-istilah dalam <i>game online</i> dibandingkan dengan arti bacaan dalam shalat.....	78
Tabel 4.40	Ketika pulang sekolah saya akan menuju warnet atau membuka <i>smartphone</i> untuk bermain <i>game online</i>	78



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.41	Setelah tiba di warnet ataupun memegang <i>gadget</i> , saya bermain <i>game online</i> dengan durasi waktu 2-3 jam.....	79
Tabel 4.42	Saya jarang melaksanakan shalat Isya.....	79
Tabel 4.43	Saya bermain <i>game online</i> selama 2-5 jam di malam hari dengan tujuan untuk mengisi waktu luang.....	80
Tabel 4.44	Rekapitulasi hasil angket tentang adiksi bermain <i>game online</i>	80
Tabel 4.45	Rekapitulasi hasil angket tentang pelaksanaan ibadah shalat siswa.....	82
Tabel 4.46	Pasangan data adiksi bermain <i>game online</i> dan pelaksanaan ibadah shalat siswa SMA Negeri 1 Siak.....	85
Tabel 4.47	Hasil uji validitas variabel X.....	87
Tabel 4.48	Hasil uji validitas variabel Y.....	88
Tabel 4.49	Hasil uji reliabilitas variabel X.....	89
Tabel 4.50	Hasil uji reliabilitas variabel Y.....	89
Tabel 4.51	Hasil uji homogenitas.....	90
Tabel 4.52	Hasil uji normalitas data.....	91
Tabel 4.53	Hasil uji linearitas data.....	92
Tabel 4.54	Hasil <i>product moment pearson correlation</i>	94
Tabel 4.55	Nilai $\sum X$, $\sum Y$, X^2 , Y^2 dan $\sum XY$	95
Tabel 4.56	Hasil koefisien determinasi (R Square).....	99

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Instrumen penelitian bermain bermain <i>game online</i> (variabel X) dan instrumen penelitian pelaksanaan ibadah shalat siswa (variabel Y)
Lampiran 2	Rekapitulasi angket adiksi bermain bermain <i>game online</i> (variabel X)
Lampiran 3	Rekapitulasi angket pelaksanaan ibadah shalat siswa (variabel Y)
Lampiran 4	Tabel nilai koefisien korelasi “r” <i>product moment</i> taraf signifikan 5% dan 1%
Lampiran 5	Surat Keterangan pembimbing skripsi
Lampiran 6	Pengesahan perbaikan ujian proposal
Lampiran 7	Surat izin melakukan prariset dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Lampiran 8	Surat keterangan pembimbing skripsi (perpanjangan)
Lampiran 9	Surat izin melakukan riset dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Lampiran 10	Surat rekomendasi atau izin untuk melakukan penelitian di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak Kecamatan Siak Kabupaten Siak
Lampiran 11	Surat rekomendasi dari Pemerintah Provinsi Riau cq Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
Lampiran 12	Surat keterangan telah melakukan penelitian dari Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak Kecamatan Siak Kabupaten Siak
Lampiran 13	Foto-foto dokumentasi Penelitian
Lampiran 14	Riwayat hidup penulis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini apa yang dinamakan dengan internet telah menjadi hal yang terdengar tidak asing bagi masyarakat luas, terutama bagi kaum intelektual, baik yang masih muda maupun yang telah dewasa. Setiap hari orang melihat, mendengar, mungkin bahkan menggunakan internet. Internet layaknya pasar bebas yang dimana semua orang bisa menjual apapun seperti informasi-informasi, barang, aplikasi, dan lain-lain termasuk permainan. Pada era globalisasi seperti saat sekarang ini, salah satu kemajuan teknologi internet yaitu permainan berbasis internet atau biasa disebut dengan *game online*.

Pertama kalinya *game online* hadir pada tahun 1960 dimana komputer digunakan untuk bermain *game* hanya untuk 2 orang saja dalam ruangan yang sama namun pada tahun 1970 muncullah jaringan komputer berbasis paket yang tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi internet dimana kemampuannya lebih sehingga pemain bisa memainkan *game* tersebut lebih banyak dan tidak harus berada disuatu ruangan yang sama.¹

Game online sendiri mulai muncul di Indonesia pada bulan Maret 2001 yang pertama kali diperkenalkan adalah permainan *game online* yang masih sangat sederhana yakni *Nexian online*, walaupun sebenarnya *game online* beredar di Indonesia cukup beragam mulai aksi, olahraga, dan *RPG (role*

¹ Angela, Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Pelajar SDN 015 Kelurahan Sdomulyo Kecamatan Samarinda Ilir, *eJournal Ilmu Komunikasi*, Volume 1, Nomor 2, 2013 : 532-544, Universitas Mulawarman, 2013, h. 533.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

playing game) sehingga tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia, namun keberadaan *game Nexian online* merupakan landasan *game* di Indonesia menurut Liga Game Indonesia.²

Game online, merupakan salah satu sarana yang menjadi solusi efektif untuk menghilangkan bosan, yang bukan hanya anak-anak tetapi banyak juga orang dewasa yang menjadikan *game* ini menjadi suatu aktifitas yang dapat membuat semangat kembali saat bosan.³ Mudahnya sarana dalam memainkan *game online* juga sangat berpengaruh terhadap intensitas dan peningkatan penggunaannya, yaitu bisa dimainkan dimana saja selama bisa terhubung ke jaringan internet.

Layaknya sebuah pisau yang memiliki dua sisi, *game online* di samping memiliki sisi positif, salah satunya yaitu sebagai sarana untuk menghilangkan rasa bosan, ternyata juga memiliki sisi negatif, yaitu konsumsi *game online* yang tidak dibatasi dikhawatirkan bisa menjadikan anak berperilaku acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar bahkan mengabaikan dunia nyata karena kesenangan dalam dunia maya. Terlebih jika anak mulai mengalami adiksi atau kecanduan dalam bermain *game online* tersebut.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau biasa disebut dengan *internet addictive disorder*. Seperti kutipan tentang penyebab dan ciri pecandu internet yang dimuat dalam sebuah situs “ruangpsikologi.com” menyatakan bahwa

² <http://ligagames.tv>. Diakses pada 03 Mei 2017 pukul 16.00 WIB.

³ <http://wilmasaguari.wordpress.com/2011/12/05/pengaruh-dan-dampak-game-online-bagi-kalangan-remaja-terutama-pada-tingkat-pelajar/>. Diakses pada 03 Mei 2017 pukul 16.05 WIB.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Internet Addiction Disorder (IAD) atau gangguan kecanduan internet meliputi segala macam hal yang berhubungan dengan internet seperti jejaring sosial, *email*, pornografi, judi *online*, *game online*/permainan internet, *chatting* dan lain-lain. Jenis gangguan ini memang tidak tercantum pada manual diagnostik dan statistik gangguan mental. Adiksi terhadap internet terlihat dari intensi waktu yang digunakan seseorang untuk terpaku di depan komputer atau segala macam alat elektronik yang memiliki koneksi internet, dimana akibat banyaknya waktu yang mereka gunakan untuk *online* membuat mereka tidak peduli dengan kehidupan mereka yang terancam diluar sana.”⁴

Menurut seorang psikolog yaitu Rahmat yang mengatakan bahwa bermain *game online* sangatlah menyenangkan namun apabila kita mengetahui dalam memainkannya, *game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya ini dikarenakan dari segi permainannya, *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain *game*, selain itu macam-macam *game* tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain⁵.

Dari hasil penelitian Angela terhadap 76 responden, menunjukkan bahwa 32 responden menghabiskan waktu sehari untuk bermain *game online* sekitar 5 jam atau lebih, 17 responden menghabiskan waktu 4 jam, 12 responden menghabiskan waktu 3 jam, 14 responden menghabiskan waktu 2

⁴Trecy Whitny Santoso, Perilaku Kecanduan Permainan Internet dan Faktor Penyebabnya Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri), *Skripsi* : Universitas Negeri Semarang, 2013, h. 11.

⁵<http://rahmat-psikologi.com>. Diakses pada 03 Mei 2017 pukul 16.10 WIB.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

jam dan 4 responden menghabiskan waktu 1 jam, dan ketika bermain dibutuhkan kefokusannya sehingga ketika bermain tidak ingin diganggu oleh siapapun dari hasil penelitian 30 responden menjawab sangat setuju dan 26 responden menjawab setuju, hal ini dikarenakan *game online* membutuhkan perhatian yang lebih dari pemainnya sehingga ketika bermain, tidak ingin diganggu oleh orang lain dan dalam permainan ini waktu yang digunakanpun tidaklah sedikit karena *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain *game*, selain itu macam-macam *game* tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain.⁶ Seorang pecandu permainan internet akan menghabiskan waktu berjam-jam bahkan secara ekstrim mereka dapat sehari-hari berada di depan komputer untuk bermain permainan yang mereka sukai, tanpa memikirkan efek samping yang akan merugikan dirinya seperti mengabaikan sosialisasi dengan anggota, keluarga maupun dengan teman-temannya. Bermain *game online* juga berefek negatif terhadap kesehatan pemainnya seperti kerusakan mata, melupakan jam makan yang dapat memicu penyakit pencernaan seperti maag, serta mengakibatkan pemain lalai akan waktu istirahat sehingga menyebabkan kelelahan berlebihan dan mudah marah.

Aspek kecanduan bermain *game online* itu sendiri sedikitnya ada 4 unit. Keempat aspek tersebut adalah: 1) *Compulsion*, 2) *Withdrawal*, 3)

⁶Angela, *Op. Cit*, h. 539.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tolerance, dan 4) *Interpersonal and health-related problems*.⁷ Aspek-aspek ini akan dijelaskan pada bab selanjutnya.

Fenomena kecanduan atau adiksi dari bermain *game online* itu sendiri sangat memprihatinkan, dengan ditemukan beberapa kasus yang diberitakan oleh media massa yang terjadi di dalam negeri seperti terjadinya tindak kejahatan (perampokan) di daerah Tangerang. Menurut polisi, sang pelaku beraksi karena terinspirasi salah satu *game online First Person Shooter (FPS) Point Blank*.⁸

Selain hal di atas, hal yang paling sering ditemukan akibat *game online* adalah seringnya absen atau bolos sekolah. Seseorang yang kecanduan *game online* menunjukkan perilaku adiktif, banyak siswa mengaku kadang-kadang membolos dari sekolah agar bisa bermain *game online* di warnet. Mereka juga cenderung menempatkan *game online* sebagai sesuatu yang berperan penting dalam kepuasan hidup mereka, hingga untuk sekolah mereka merasa kurang bergairah lagi karena sudah memiliki keterikatan untuk selalu bermain *game online*.⁹ Sehingga banyak diantara anak sekolah yang kadang sering bolos masuk sekolah dan juga melalaikan kewajiban beribadah, salah satunya ialah melaksanakan shalat bagi yang beragama Islam.

Usia siswa merupakan usia yang tepat untuk mengasah diri, belajar, mengasah keterampilan dan melatih diri pada hal-hal yang positif, termasuk

⁷ Rahmad Nico Suryanto, Dampak Positif dan Negatif Permainan *Game Online* di kalangan Pelajar, *Journal Jom FISIP*, Volume 2 No. 2 – Oktober 2015, Universitas Riau, 2015, h. 4.

⁸ <http://www.merdeka.com/teknologi/game-bertema-kekerasan-picu-kriminalitas.html>.

Dikses pada 03 Mei 2017 pukul 16.05 WIB.

⁹ Rahmad Nico Suryanto, *op. cit.*, h. 9.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pula dalam hal beribadah. Hal yang menjadi penentu antara kaum muslim dengan yang non muslim adalah shalat. Shalat merupakan ibadah yang sangat mendasar dan penting untuk diajarkan kepada anak-anak dari usia dini, artinya anak-anak yang belum masuk usia siswa maupun yang telah memasuki usia siswa.

Selain mengenai banyaknya siswa yang telah kecanduan *game online* (adiksi) melakukan bolos sekolah dan tindakan kekerasan, peneliti pada tahap observasi awal, menemukan sebagian siswa yang lebih memilih melanjutkan bermain *game online* daripada menunaikan ibadah shalat ketika waktu shalat telah tiba.

Peneliti menemukan beberapa gejala yang terjadi selama dilakukannya riset awal yang dilakukan pada tanggal 7 Februari 2018 dengan melakukan observasi dan wawancara, yaitu:

1. ketika waktu shalat telah tiba, beberapa siswa pengguna *game online* (*gamer*) tetap melanjutkan bermain *game online*, sedangkan beberapa siswa lainnya memilih untuk melaksanakan shalat.
2. Berdasarkan catatan guru mata pelajaran agama Islam tentang pelaksanaan shalat siswa, ditemukan siswa-siswa yang tidak mengerjakan shalat dan kemungkinan terindikasi adalah siswa yang mengalami kecanduan (adiksi) bermain *game online*. Dalam hal ini pelaksanaan shalat pada saat jam sekolah, yaitu shalat Dzuhur.
3. Seruan untuk melaksanakan shalat di sekolah oleh guru hanya sebatas pada ucapan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Sebagian besar siswa menghabiskan waktu lebih dari 2 jam untuk bermain *game online* di warnet.
5. Waktu bermain *game online* di warnet yaitu pada saat setelah jam pelajaran berakhir hingga sore hari dan sebagian melanjutkan kembali bermain *game online* pada malam harinya.
6. Pada hari libur sekolah, siswa menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game online* dibandingkan pada saat hari biasanya.

Untuk itu, berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan dan berdasarkan pemaparan-pemaparan yang telah peneliti ungkapkan di latar belakang masalah, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Adiksi Bermain Game Online terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak Kecamatan Siak Kabupaten Siak”**.

B. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dan kekeliruan dalam memahami istilah yang dipakai dalam judul, maka peneliti mengemukakan penjelasan terhadap istilah-istilah tersebut, yaitu:

1. Adiksi, yaitu kecanduan atau ketergantungan secara fisik dan mental terhadap suatu zat.¹⁰ Adiksi pada penelitian ini dimaksudkan sebagai kecanduan pada *game online*.

¹⁰<http://kbbi.com>. Diakses pada 13 Mei 2017 pukul 15.17 WIB.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. *Game online*, adalah suatu jenis permainan yang melibatkan banyak pemain atau bahkan ratusan hingga ribuan pemain sekaligus dengan menggunakan fasilitas LAN (*Local Area Network*) maupun internet yang dimana para pemain juga dapat saling berinteraksi satu sama lain seraya menjalankan permainan bersama-sama.¹¹
3. Pengertian ibadah menurut Muhammad bin Abdullah At Tuwaijry adalah merendahkan diri kepada Allah SWT dengan melakukan segala perintah-Nya dan menjauhi segala larangan-Nya karena rasa cinta dan mengagungkan-Nya.¹² Sedangkan, pengertian shalat adalah beberapa perkataan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam yang dengannya kita beribadah kepada Allah, menurut syarat-syarat yang telah ditentukan.¹³

C Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

¹¹Rieka Ellyasari Susanto, Dampak Penggunaan *Game Online* di Kalangan Mahasiswa, *Skripsi* : Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2010, h. 19.

¹²Muhammad bin Abdullah At Tuwaijry, *Makna Ibadah dan Hakikatnya*, www.islamhouse.com, 2007, h. 1.

¹³Zaitun dan Siti Habiba, Implementasi Shalat Fardhu Sebagai Sarana Pembentuk Karakter Mahasiswa Universitas Maritim Raja Ali Haji Tanjungpinang, *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim*, Vol. 11 No.2- 2013, h. 154.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Sejauh mana tingkat adiksi (kecanduan) *game online* pada siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak Kecamatan Siak Kabupaten Siak?
- b. Jenis *game online* apa saja yang dimainkan oleh siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak Kecamatan Siak Kabupaten Siak?
- c. Apa saja yang menjadi kriteria kecanduan dalam bermain *game online*?
- d. Sejauh mana *game online* mempengaruhi siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak Kecamatan Siak Kabupaten Siak dalam hal pelaksanaan ibadah shalat?
- e. Bagaimana aktivitas bermain *game online* siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak Kecamatan Siak Kabupaten Siak?
- f. Apakah ada pengaruh yang signifikan adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak Kecamatan Siak Kabupaten Siak?

2. Batasan Masalah

Supaya tidak terjadi pelebaran terhadap masalah yang akan di teliti, maka peneliti menentukan batasan masalah penelitian hanya pada pengaruh yang signifikan adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang menjadi acuan peneliti yaitu apakah ada pengaruh

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang signifikan adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak?

D Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka penelitian ini memiliki tujuan yakni untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak Kecamatan Siak Kabupaten Siak.

2. Kegunaan Penelitian

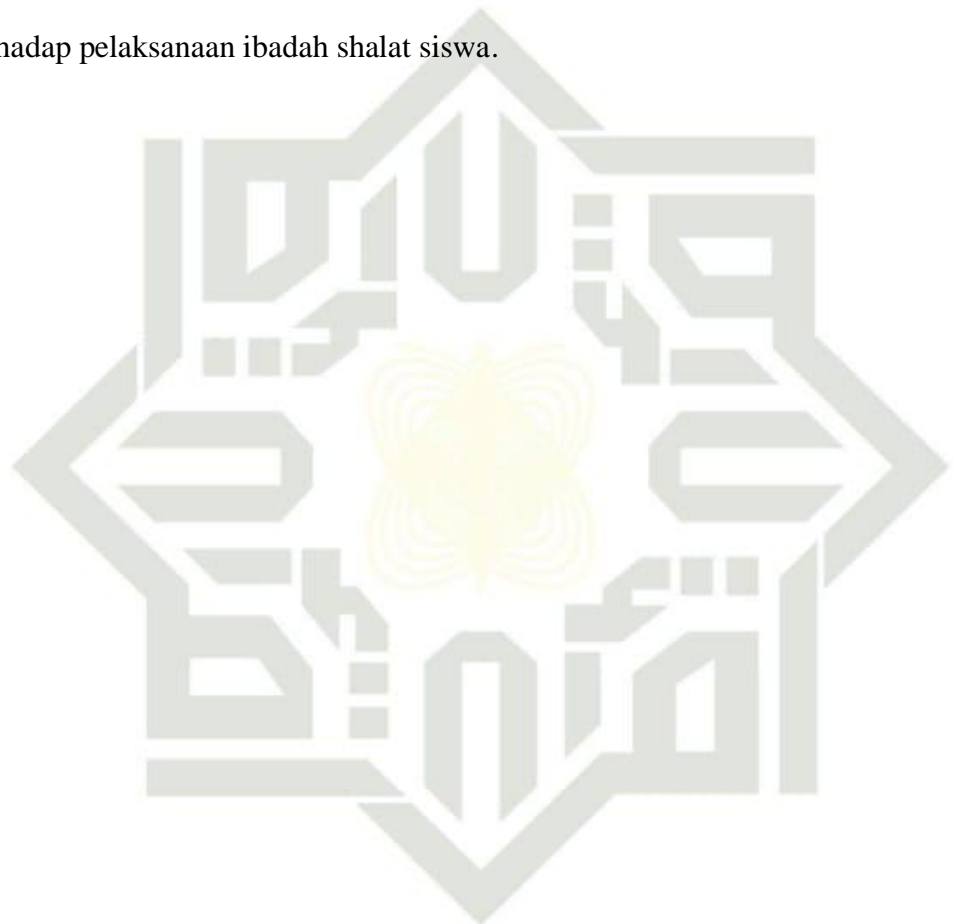
- a. Bagi peneliti, untuk memperdalam ilmu dalam bidang karya tulis ilmiah dan seluk beluk tentang pengaruh adiksi atau kecanduan bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat siswa.
- b. Bagi siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak Kecamatan Siak Kabupaten Siak, untuk dijadikan masukan dan evaluasi dalam kehidupan sehari-hari agar lebih berhati-hati ketika menghabiskan waktu luang dengan bermain *game online* dan bahan pembelajaran tentang akibat serta pengaruhnya adiksi *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat.
- c. Bagi guru Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak Kecamatan Siak Kabupaten Siak, untuk dijadikan bahan rujukan dan pengetahuan tentang tingkat kecanduan bermain *game online* yang dialami siswa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak serta pengaruhnya terhadap pelaksanaan ibadah shalat siswa tersebut.

- d. Bagi peneliti lainnya, bisa dijadikan referensi ketika ingin melakukan penelitian yang berkaitan dengan pengaruh adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat siswa.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Teoretis

1. Adiksi Bermain *Game Online*

a. Pengertian *game online*

Game online adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual¹⁴ dengan menggunakan internet sebagai media bermainnya. Atau lebih rincinya, *game online* adalah suatu jenis permainan yang melibatkan banyak pemain atau bahkan ratusan hingga ribuan pemain sekaligus dengan menggunakan fasilitas LAN (*Local Area Network*) maupun Internet yang dimana para pemain juga dapat saling berinteraksi satu sama lain seraya menjalankan permainan bersama-sama.¹⁵

b. Tipe-tipe *game online*

Tipe-tipe *game online* terdiri dari beberapa bentuk diantaranya yaitu¹⁶:

1) *First Person Shooter (FPS)*

Game ini mengambil pandangan orang pertama pada pemainnya, sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil setting

¹⁴Angela, *op. cit.*, h. 536.

¹⁵Rieka Ellyasari Susanto, *loc. cit.*

¹⁶Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra, Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016, *Konseli: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 03 (1) (2016) 157-169, 2016, h. 154.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia *game* jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakan).

2) *Real-Time Strategy*

Game yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi permainannya, biasanya permainan memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.

3) *Cross-Platform Online*

Game yang dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda misalnya saja *need for speed underground* dapat dimainkan secara *online* dari PC maupun *hardware/console game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*.

4) *Browser games*

Game yang dimainkan pada *browser* seperti *firefox*, *opera*, IE. Syarat dimana sebuah *browser* dapat memainkan *game* ini adalah *browser* sudah mendukung *javascript*, *php*, maupun *flash*.

5) *Massive Multiplayer Online Games*

Game dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Klasifikasi dan Sistem *Rating Game*

Sistem *rating* berperan untuk memberikan peringatan tentang kecocokan konten dalam *game* untuk dimainkan usia tertentu. Ada banyak sistem *rating* yang diimplementasikan di berbagai negara dunia, seperti ESRB (Amerika), CERO (Jepang) dan PEGI (Eropa). Namun, di Indonesia sendiri implementasi dari sistem *rating* ini belum sepenuhnya bisa berjalan dengan baik, karena adanya perbedaan kultur dan kebudayaan antara Indonesia dengan negara asal sistem *rating* tersebut. Untuk itu memang dibutuhkan sistem *rating* yang lebih sesuai dengan kultur yang ada di Indonesia.¹⁷

Indonesia memang memiliki sistem *ratinggame* tersendiri yang disebut dengan IGRS (*Indonesia Game Rating System*), tapi hal ini baru disahkan pada awal Agustus 2016 melalui Permen Kemkominfo No. 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik / *Indonesia Game Rating System*(IGRS).¹⁸

Berdasarkan situs nowloading.com¹⁹, yaitu salah satu situs yang membahas dan memonitoring perkembangan industri *game*, tren permainan elektronik melalui media *online* ini mewabah dengan adanya akses internet yang semakin mudah dijangkau dan didukung dengan infrastruktur yang cukup di beberapa kota di Indonesia, baik di skala warung internet yang menjamur di era awal tahun 2000-an,

¹⁷<http://www.duniaku.net/2015/03/04/sistem-rating-gameindonesia-mendikbud/>.

Diakses pada tanggal 27 Maret 2018.

¹⁸<https://igrs.id/berita/kemkominfo-bersama-agi-kemendikbud-kpppa-psikolog-dalam-mempersiapkan-pelaksanaan-igrs/>. Diakses pada tanggal 27 Maret 2018.

¹⁹nowloading.com/mf.php. Diakses pada tanggal 27 Maret 2018.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

hingga kemudahan akses internet cepat yang bisa dinikmati di rumah pada 4-5 tahun terakhir.

Peneliti menilai dalam hal ini pemerintah sangat lambat untuk bertindak mengingat *game online* sudah menunjukkan kepopulerannya di Indonesia pada awal tahun 2000.

b. Cara membuat *account* dan bermain *game online*

Game online membutuhkan lebih banyak persyaratan untuk mengoperasikannya atau memainkannya, tidak seperti *game offline* ataupun permainan lainnya, antara lain pemain harus mempunyai *gadget* dengan kapasitas yang cocok untuk bisa bermain *game online*, sambungan internet dan akun ID.

Gadget adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya.²⁰ Dapat disimpulkan *gadget* adalah transformasi dari perangkat elektronik yang sudah ada. *Gadget* yang dapat digunakan dan mendukung untuk bermain *game online* diantaranya PC, *laptop*, dan *smartphone*.

Setiap *game online* maupun *offline* biasanya menuntut sistem PC (*Personal Computer*/komputer) minimum yang dibutuhkan untuk menjalankan *game*. Kelancaran dan kelulusan dalam memainkan sebuah *game* dipengaruhi oleh 3 komponen utama, yaitu kecepatan processor, *graphic card* (VGA), kecepatan dan jenis memori (RAM)

²⁰<https://id.m.wikipedia.org/wiki/gawai>. Diakses pada tanggal 31 Maret 2018.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan komponen lainnya seperti *motherboard*, *hard disk*, monitor, *operating system*.²¹

Processor yang pada dasarnya digunakan untuk bermain *game* adalah AMD dan Intel, keduanya memiliki kelebihan dan kekurangan, disarankan untuk menggunakan AMD karena Intel lebih dioptimasi untuk penggunaan aplikasi grafis dan *office*. Untuk VGA yang digunakan adalah ATI dan Nvidia, ATI sebaiknya dipasangkan dengan AMD dan Nvidia baiknya berpasangan dengan Intel dan minimal dengan bus 128bit. RAM yang digunakan supaya *game* berjalan dengan lancar adalah minimal 2 GB. *Harddisk* yang digunakan pun sebaiknya memiliki kapasitas minimal 250 GB dan disarankan lebih besar dari itu. Sedangkan untuk monitor, hal ini sesuai selera masing-masing pemain, disarankan untuk memilih monitor dengan resolusi yang tinggi karena semakin tinggi resolusinya maka semakin baik kualitas grafisnya. Terakhir mengenai *operating system* (OS), jika menggunakan OS *windows*, OS yang sebaiknya digunakan minimal adalah *windows 7.1*, disarankan untuk menggunakan versi di atasnya.

Untuk bermain *game online*, pemain harus mendaftar terlebih dahulu supaya bisa mendapatkan nama pengguna (*username*) dan kata sandi (*password*) atau biasa disebut dengan akun ID. Akun ID akan didapatkan setelah mendaftar di situs resmi *development* dari *game*

²¹<https://e-mikeinfo.blogspot.co.id/2015/04/spesifikasi-minimum-komputer-pc-untuk.html?m=1> . Diakses pada tanggal 31 Maret 2018.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

online yang ingin dimainkan. Salah satu contohnya yaitu *game online Lost Saga* dengan developernya Kreon.

Untuk mendapatkan akun ID *game Lost Saga*, pemain harus mendaftar di situs <https://www.gemscool.com>. Hal pertama yang dilakukan untuk pendaftaran yaitu memiliki alamat *email* yang valid, tujuannya untuk berjaga-jaga jika suatu saat terjadi masalah dengan akun tersebut maka anda akan dapat segera melaporkan hal tersebut melalui *email*. Selanjutnya, mengisi semua kolom pada situs yang telah dikunjungi sebelumnya, yang berisikan²² :

- 1) ID Gemscool: berisikan id atau *username* tanpa spasi, digunakan pada saat *log in* ke Gemscool dan *game Lost Saga* nantinya.
- 2) *Password*: berisikan kata sandi minimal 7 karakter (disarankan berupa gabungan antara huruf dan angka).
- 3) Ketik ulang *password*: mengetik ulang kata sandi yang telah dibuat sebelumnya.
- 4) Alamat *email*: masukkan kata depan dari alamat *email* yang digunakan dan gmail pada kolom sebelahnya jika pemain menggunakan Gmail.
- 5) Berikutnya: berikan centang pada kotak terima *email*.
- 6) *Password hint*: memilih pertanyaan yang diberikan oleh Gemscool.
- 7) *Hint answer*: menjawab pertanyaan yang telah dipilih sebelumnya.
- 8) Telepon: memasukkan nomor hp yang digunakan pemain.

²²<https://www.caradaftarakun.com/2016/01/cara-daftar-id-gemscool-buat-akun-baru-gemscool.html?m=1> . Diakses pada tanggal 31 Maret 2018.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9) Berikutnya: berikan centang pada kotak 'saya setuju'.

10) Berikutnya: ketik kata atau huruf yang tersedia di dalam kolom tersebut (menandakan bahwa pemain bukan robot).

Setelah selesai mengisi semua kolom yang tersebut, klik 'DAFTAR' maka pemain sudah berhasil membuat akun ID Gemscool dan sekaligus akun ID *game Lost Saga*. Selanjutnya, buka *game Lost Saga* biasanya dengan mengklik *icon game Lost Saga* pada layar monitor PC atau Laptop, isilah kolom *username* dan *password* sesuai dengan akun ID yang telah dibuat sebelumnya, lalu klik 'OK' dan pemain sudah bisa *log in* ke dalam *game Lost Saga*.

Selanjutnya, pemain akan dipandu di dalam *game* tentang tata cara bermain, meliputi latihan, penggunaan *item*, membeli *item*, dan *fighting*.

c. Dampak bermain *game online*

Dampak perkembangan teknologi diantaranya adalah perkembangan jaringan internet. Dengan adanya perkembangan internet berkembanglah teknologi salah satunya adalah munculnya *gameonline*. Seperti perkembangan teknologi lainnya yang menimbulkan dampak positif dan dampak negatif, begitu juga dengan permainan *game online*.

Adapun beberapa dampak positif *game online* bagi pelajar adalah sebagai berikut :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Menghilangkan stress, artinya para pelajar dapat menghibur dan mengatasi kelelahan akibat rutinitas kegiatan sekolah dengan bermain *game online*.
- 2) Nilai mata pelajaran komputer paling menonjol di sekolah, artinya kebiasaan mengoperasikan komputer di warnet menyebabkan pelajar mengetahui teknik-teknik dasar dan ilmu komputer. Kebiasaan memegang keyboard juga meningkatkan kecepatan pelajar dalam mengetik.
- 3) Cepat menyelesaikan permasalahan (*problem solving*) pelajaran, artinya kebiasaan pelajar dalam memecahkan masalah/ level dalam bermain *game online* berdampak pada kemampuannya untuk menyelesaikan soal pelajaran terkait (*problem solving*) yang menuntut siswa dalam belajar untuk memecahkan soal pelajaran.
- 4) Meskipun proses sosialisasi pelajar hanya sebatas teman/orang baru yang memiliki hobi yang sama namun hal ini merupakan dampak positif terhadap pelajar yang masih remaja dalam mengembangkan kematangan pola pikirnya dalam membangun proses sosialisasi.²³

Adapun dampak negatif, menurut Rini sebagaimana dikutip dalam Rahmad Nico Suryanto, terdapat empat dampak permainan

²³Rahmad Nico Suryanto, *loc. cit.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

internet yakni terhadap kesehatan, kepribadian, pendidikan, keluarga dan masyarakat.²⁴Dampak-dampak tersebut antara lain:

- 1) Dampak terhadap Kesehatan
 - a) Saraf mata dan otak, serta kesehatan jantung akan menurun.
 - b) Berat badan menurun akibat lupa makan dan minum karena keasyikan bermain permainan internet.
 - c) Karena banyak duduk dalam waktu yang lama, lambung dan ginjal bisa rusak.
 - d) Jika bermain permainan internet sambil ngemil, kemungkinan besar badan akan meningkat.
 - e) Stress.
 - f) Menyebabkan *Repetitive Strain Injuries* (RSI). RSI adalah istilah untuk menyebutkan cedera fisik berulang-ulang dan dapat menyebabkan kecacatan, misalnya pegal dan nyeri tulang belakang yang bisa membuat bentuk tulang belakang tidak proposional.
 - g) Kerusakan mata.
 - h) Maag.
 - i) Epilepsi (ayan). Beberapa penelitian melaporkan bahwa kilatan cahaya dengan pola tertentu pada permainan internet dapat memicu penyakit epilepsi, terutama pada penderita yang berpotensi terkena penyakit itu.

²⁴*Ibid.*, h. 16.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Dampak terhadap Kepribadian

- a) Suka mencuri.
- b) Malas.
- c) Suka bolos sekolah.
- d) Suka berbohong.
- e) Kurang bergaul.
- f) Menjadi agresif. Permainan internet tersebut tidak langsung berdampak pada orang-orang dewasa pelaku pembunuhan, tetapi pengaruhnya sedikit demi sedikit tertanam pada si pelaku sejak masih anak-anak.

3) Dampak terhadap Pendidikan

- a) Anak akan melakukan berbagai cara demi bisa bermain permainan internet, mulai dari berbohong, mencuri, dan bolos sekolah.
- b) Anak-anak terbiasa berinteraksi satu arah dengan komputer akan menjadikan anak tersebut tertutup sehingga sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.
- c) Anak yang kecanduan permainan internet akan sulit berkonsentrasi pada pelajaran di sekolah karena pikirannya menjadi terus menerus tertuju pada permainan internet yang sedang ia mainkan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d) Anak-anak yang kecanduan permainan internet akan menjadi cuek, acuh tak acuh dan kurang peduli terhadap kewajibannya sebagai anak sekolah.
- 4) Dampak terhadap Keluarga dan Masyarakat
 - a) Sering bermain permainan internet membuat anak menjadi lebih agresif dan kurang memahami perasaan orang lain.
 - b) Gemar bermain permainan internet menyebabkan anak-anak mengalami kenaikan adrenalin.
 - c) Anak-anak menjadi malas beradaptasi dengan lingkungan jika menghabiskan waktunya berlama-lama di depan komputer untuk bermain permainan internet.
 - d) Anak-anak yang gemar bermain permainan internet umumnya akan suka melawan orang tuanya bila dilarang untuk bermain.
- 5) Peneliti mengqiayakan permainan *game online* dengan permainan catur. “(Bermain catur) itu diharamkan berdasarkan *ijma*’ (kesepakatan para ulama) jika di dalamnya terdapat keharaman seperti dusta, sumpah palsu, kezholiman, tindak kejahatan, pembicaraan yang bukan wajib”.²⁵ Hukum bermain catur ada 2 pendapat, ada yang mengharamkan dan ada yang membolehkan dengan beberapa syarat. Ulama yang membolehkan catur memberikan syarat: (1) tidak sampai berisi keharaman seperti judidengan memasang taruhan, perkataan sia-sia atau celaan, dan

²⁵ [Muslim.or.id/11523-bermain-catur-dalam-pandangan-islam.html](https://muslim.or.id/11523-bermain-catur-dalam-pandangan-islam.html). Diakses pada tanggal 21 februari 2018.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dusta, (2) tidak sampai meninggalkan kewajiban seperti meninggalkan shalat.

Ulama yang mengharamkan salah satunya ialah Ibnu Taimiyah *rahimahullah*, beliau berkata, “Permainan catur tetap dinilai haram oleh mayoritas ulama meskipun tidak terdapat hal-hal yang terlarang. Dilarang demikian karena catur sering melalaikan dari berdzikir pada Allah, melalaikan dari shalat, menimbulkan permusuhan dan kebenciandan hal ini berbeda dengan permainan dadu apabila dadu tersebut disertai adanya taruhan. Namun jika permainan catur dan dadu sama-sama memakai taruhan, catur dinilai lebih jelek”.²⁶

Jadi kesimpulan dari uraian di atas adalah, segala permainan termasuk permainan *game online*, jika menyebabkan kelalaian dalam mengerjakan kewajiban shalat dan ibadah lainnya, serta terdapat unsur judi dan keharaman lainnya, maka permainan itu adalah haram dimainkan.

- 6) Salah satu hasil penelitian yang dilakukan oleh Rieka Ellyasari Susanto²⁷, dengan judul penelitian “Dampak Penggunaan *Game Online* di Kalangan Mahasiswa (Studi Grounded di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta)” menyatakan bahwa

²⁶ *Ibid.*

²⁷ Rieka Ellyasari Susanto, Dampak Penggunaan *Game Online* di Kalangan Mahasiswa (Studi Grounded Di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta), *Skripsi* : Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2010.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Game online memberikan dampak negatif pada perubahan perilaku individunya. Pola perubahan perilaku yang timbul akibat pergeseran pola keseharian mereka ini²⁸ sedikit banyak mengubah arus kehidupan mereka. Perubahan pola yang semula teratur menjadi tidak teratur akan semakin terlihat seiring berkembangnya seorang *gamer* dari mulai tingkatan *casual* hingga menuju tingkatan *maniac*.²⁹

d. Pengertian adiksi *game online*

Sebagai sebuah topik kajian yang relatif baru, istilah kecanduan internet atau *internet addiction* memperoleh tanggapan yang serius dari kalangan akademik setelah istilah tersebut dimunculkan oleh Kimberly Young pada tahun 1996. Meskipun pada periode sebelumnya telah banyak perhatian para ahli psikologi untuk mengkaji masalah interaksi antara komputer dengan manusia (*human-computer interaction*), namun kontroversi timbul justru karena digunakannya istilah *addiction* (kecanduan) oleh Young. Pada saat dimunculkan itu, kata itu cenderung diartikan Chaplin sebagaimana dikutip dalam Helly, dua dekade sebelumnya mendefinisikan *addiction* di dalam *Dictionary of Psychology* sebagai *the state of being physically dependent upon drug* (keadaan secara fisik tergantung pada obat).³⁰

²⁸Perubahan perilaku ini dapat terlihat dari jam tidur, jam makan, jam kuliah, hingga jam mandi yang berubah atau bergeser. Mereka yang cenderung memilih sistem paket dalam bermain *online* ini, tentu saja akan mempunyai pola jam tidur yang berbeda dari manusia pada umumnya. Sistem paket yang biasanya diambil oleh para *gamer* ini ada di malam hari dan berakhir pada pagi hari. Pada larut malam, suasana di luar lebih tenang dan pada malam hari biasanya dunia *online* akan ramai oleh para *gamer*, sehingga membuat para *gamer* lebih memilih bermain di malam hari, selain pertimbangan harga paket yang lebih murah tentunya. Hal ini menyebabkan pergeseran jam tidur yang tadinya malam menjadi pagi hari atau siang hari. Dari perubahan ini, maka akan berimbas pada perubahan pola lainnya, seperti pada pola jam makan, jam kuliah dan lain-lainnya. Pikiran kita jadi terus menerus memikirkan game yang sedang kita mainkan.

²⁹Rieka Ellyasari Susanto, Dampak Penggunaan *Game Online* di Kalangan Mahasiswa (Studi Grounded Di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta), *Skripsi* : Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2010, h. 91.

³⁰Helly P. Soetjipto, Pengujian Validitas Konstruk KriteriaKecanduan Internet, *Jurnal Psikologi*, Volume 32, No. 2, 74-91, Universitas Gadjah Mada, h. 75.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dengan demikian kata *addiction* lebih sesuai untuk diterjemahkan sebagai kecanduan. Kecanduan sebagai kata bentukan di dalam bahasa Indonesia digunakan untuk menunjukkan suatu keadaan dimana seseorang mengalami ketergantungan kepada candu (*opium*). Penggunaan istilah kecanduan di dalam bahasa Indonesia tersebut memiliki kesamaan dengan konsep *addiction* yang digunakan di dalam bidang psikiatri yang lebih dikenal sebagai *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder* atau DSM-IV dan sama pula dengan definisi Chaplin. Pada prinsipnya, *addiction* berkaitan dengan ketergantungan seseorang terhadap *substance* atau zat yang merugikan tubuh (*substance abuse*).

Sebagai sebuah istilah, kata ‘ketergantungan’ lebih sering digunakan di dalam percakapan sehari-hari dibandingkan dengan kata ‘kecanduan’. Ketergantungan, atau di dalam bahasa Inggris bersinonim dengan kata ‘*dependence*’, dianggap lebih sesuai untuk menggambarkan kondisi seseorang yang mengalami dependensi terhadap zat-zat adiktif. Davis sebagaimana dikutip dalam Helly, memaknai kecanduan (*addiction*) sebagai bentuk ketergantungan secara psikologis antara seseorang dengan suatu stimulus, yang biasanya tidak selalu berupa suatu benda atau zat.³¹

³¹*Ibid.*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut KBBI, pengertian adiksi adalah kecanduan atau ketergantungan secara fisik dan mental terhadap suatu zat.³² Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan itu, misalnya kecanduan internet, kecanduan melihat televisi, atau kecanduan bekerja.³³

Sedangkan pengertian *game online* seperti yang telah disebutkan di atas, adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual³⁴ dengan menggunakan internet sebagai media bermainnya. Menurut Drajat Edy Kurniawan di dalam jurnalnya mendefinisikan *game online* sebagai suatu permainan yang dimainkan di komputer dan dilakukan secara *online* (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.³⁵

Game Online adalah suatu jenis permainan yang melibatkan banyak pemain atau bahkan ratusan hingga ribuan pemain sekaligus dengan menggunakan fasilitas LAN (*Local Area Network*) maupun Internet yang dimana para pemain juga dapat saling berinteraksi satu sama lain seraya menjalankan permainan bersama-sama.³⁶ Dengan kata lain, *game online* yang memiliki kaitan erat dengan internet.

³²<https://kbbi.web.id/adiksi.html>. Diakses pada pukul 11.27 WIB tanggal 21 februari 2018.

³³Mimi Ulfa, Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru, *JOM. FISIP*, Vol. 4 No. 1 – Februari 2017, Universitas Riau, h. 4.

³⁴Angela, *op. cit.*, h. 536

³⁵Drajat Edy Kurniawan, Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Perilaku Pokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta, *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, Vol. 3 No. 1 (Januari-Juni 2017), 2017, h. 99.

³⁶Rieka Ellyasari Susanto, *loc. cit.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Game online membutuhkan koneksi internet untuk dapat beroperasi. Koneksi internet dibutuhkan untuk menghubungkan pemain satu dengan yang lainnya di dalam *game*.

Oleh karena itu, adiksi *game online* merupakan salah satu bagian dari kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*, karena internet dapat menyebabkan kecanduan³⁷, salah satunya adalah *Computer Game Addiction* (berlebihan bermain *game*).

Internet Addiction Disorder (IAD) atau gangguan kecanduan internet meliputi segala macam hal yang berhubungan dengan internet seperti jejaring sosial, *email*, pornografi, *poker online*, permainan internet *online*/permainan internet, *chatting* dan lain-lain. Jenis gangguan ini memang tidak tercantum pada manual diagnostik dan statistik gangguan mental. Adiksi terhadap internet terlihat dari intensi waktu yang digunakan seseorang untuk terpaku di depan komputer atau segala macam alat elektronik yang memiliki koneksi internet, dimana akibat banyaknya waktu yang mereka gunakan untuk *online* membuat mereka tidak peduli dengan kehidupan mereka yang terancam diluar sana.³⁸

Seperti kecanduan lainnya, permainan internet telah menggantikan teman dan keluarga sebagai salah satu sumber kesenangan dalam kehidupan emosional seseorang. Seseorang yang

³⁷Trecy Whitney Santoso, *loc. cit.*

³⁸*Ibid.*, h. 12.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kecanduan menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain permainan internet demi mendapatkan kesenangan. Pada saat tidak bisa bermain permainan internet maka akan menyebabkan kemurungan. Ketika seseorang menghabiskan waktu untuk bermain permainan internet, maka akan terjadi gangguan terutama kehidupan sosial, sekolah, dan pekerjaan. Seseorang yang kecanduan permainan internet aka menghabiskan waktu untuk bermain permainan internet demi mendapatkan kesenangan sehingga membuat mereka tidak peduli dengan kehidupan diluar.³⁹

Maka dengan mengkaji uraian di atas, disimpulkan bahwa adiksi (kecanduan) bermain *game online* adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi, dan jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memikirkan lebih lanjut efek samping yang merugikan dan konsekuensi-konsekuensi negatif lainnya yang ada pada dirinya.

e. Jenis-jenis perilaku adiksi dalam bermain *game online*

Chen dan Chang dalam *Asian Jurnal of Health Information Siences*, menyebutkan bahwa sedikitnya ada 4 unit aspek kecanduan *game online*.⁴⁰ Keempat aspek tersebut adalah:

³⁹ *Ibid.*

⁴⁰ Chi-Ying Chen dan Shao-Liang Chang, An Exploration of the Tendency to Online GameAddiction Due to User's Liking of Design Features, *Asian Journal of Health and Information Sciences*, Vol. 3, Nos. 1-4, pp. 38-51, 2008, h. 47.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus), merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus bermain *game online*.
- 2) *Withdrawal* (penarikan diri). Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* akan merasa tidak mampu untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.
- 3) *Tolerance* (toleransi). Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online* dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain *game online* hingga merasa puas.
- 4) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan, merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjadi kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Sementara itu Dr. Kimberly Young sebagaimana dikutip dalam Nasrizen, menyebutkan 8 pertanyaan tentang kecanduan *game online*⁴¹, yaitu:

- a) Apakah jumlah waktu yang anda gunakan dalam bermain *game online* terus bertambah hingga anda mencapai kepuasan dalam bermain?
- b) Apakah anda memikirkan kapan anda akan bermain *game online* saat anda sedang *offline*?
- c) Apakah anda berbohong kepada teman atau keluarga untuk menyembunyikan sejauh mana aktifitas bermain *game online* anda?
- d) Apakah anda merasa gelisah atau marah ketika mencoba untuk mengurangi atau berhenti dari aktifitas bermain *game online*?
- e) Apakah anda berusaha untuk mengulangi usaha anda yang tidak berhasil untuk mengontrol, mengurangi, atau menghentikan bermain *game online*?

⁴¹Nasrizen, Pengaruh *Game Online* terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, *skripsi*: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2011, h. 15.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- f) Apakah anda menggunakan *game online* sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah atau mengurangi perasaan tidak berdaya, rasa bersalah, kecemasan atau depresi?
- g) Apakah hubungan anda dengan orang lain merasa terancam karena kebiasaan bermain *game online* anda?
- h) Apakah anda merasa terancam dalam hal pekerjaan, pendidikan, atau peluang karir karena kebiasaan anda bermain *game online*?

f. Dampak kecanduan bermain *game online*

Salah satu dampak kecanduan bermain *game online* adalah *Media Equation Theory* atau teori persamaan. Teori ini menjelaskan mengenai ketidaksadaran orang-orang yang secara otomatis merespon apa yang dikomunikasikan seolah-olah media itu manusia, bahkan media dianggap seperti kehidupan nyata.⁴²

Misalnya seperti komputer dan jaringan internet tanpa disadari banyak orang-orang tidak menyadari banyak waktu mereka dihabiskan didepan komputer walau hanya sekedar kirim *email, chatting* dengan berbagai macam orang yang berbeda kota bahkan luar negeri, banyak waktu yang dihabiskan dengan hanya duduk berjam-jam didepan layar komputer seakan-akan komputer itu adalah manusia.

Berbagai kebutuhan kita bisa dapat dengan hanya mengakses internet termasuk permainan *online*, permainan *online* ini bukan hanya diminati kalangan dewasa saja melainkan para pelajar, maka tidak

⁴²Angela, *op. cit.*, h. 541.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

jarang kita melihat banyak anak yang menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*, ketika bermain *game online* anak-anak merasa bermain langsung dalam permainan tersebut seperti permainan *Point Blank* yang seakan-akan ikut berperang, *The Sim* yang seakan akan sudah mempunyai rumah sendiri jadi bisa memasak, tidur seperti kehidupan nyata. Contohnya kasus ibu muda berusia 21 tahun yang lagi bermain *game online Facebook Farmville* yang merasa terganggu dengan tangisan anaknya sehingga dia membunuh anaknya.⁴³

Begitu pula pernyataan Helly dalam jurnal Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Kecanduan Internet, Helly mengungkapkan beberapa fakta juga menggambarkan bahwa ada hubungan paralel antarakecanduan internet dengan kecanduan-kecanduan lain yang tidak mengikutsertakan masuknya suatu zat-zat ke dalam tubuh, seperti *workaholic* dan berjudi.⁴⁴

g. Faktor penyebab kecanduan bermain *game online*

Banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan *game online*, salah satunya karena *gamer* tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selain itu, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam *game online* apabila semakin level bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi

⁴³ *Ibid.*, h. 542.

⁴⁴ Helly P. Soetjpto, *op. cit.*, h. 76.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pecandu. Penyebab lain yang dapat ditelusuri adalah kurangnya pengawasan dari orang tua dan pengaruh globalisasi dari teknologi yang memang tidak bisa dihindari. Terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi remaja terhadap *game online*.

Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap *game online*⁴⁵, sebagai berikut:

- 1) Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
- 2) Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
- 3) Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*; dan
- 4) Kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Sedangkan faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain *game online* pada remaja, sebagai berikut:

- 1) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
- 2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan; dan
- 3) Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

⁴⁵Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra, *op. cit.*, h. 156.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Pelaksanaan Shalat**a. Pengertian Shalat**

Secara etimologis, shalat berasal dari bahasa Arab yang bermakna do'a. Ini bermakna perkataan-perkataan yang ada di dalam shalat berarti doa memohon kebaikan dan pujian. Dan di sisi syara' shalat memiliki beberapa pengertian antara lain⁴⁶:

- 1) Sholat adalah beberapa perkataan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam yang dengannya kita beribadah kepada Allah, menurut syarat-syarat yang telah ditentukan.
- 2) Sholat juga bermakna menghadapkan hati kepada Allah dengan penuh rasa takut dan hormat pada keagungan dan kebesaran-Nya dan kesempurnaan kuasa-Nya.
- 3) Sholat adalah memperlihatkan hajat dan keperluan kita kepada Allah yang kita sembah dengan perkataan dan pekerjaan atau dengan keduanya.
- 4) Sholat juga berarti menghadapkan hati kepada Allah dengan khusyu di hadapan-Nya dan ikhlas karena-Nya serta hadir hati dalam dzikir, berdoa dan memuji-Nya.

Secara ringkas, Syekh Wahbah az-Zuhaili mendefinisikan shalat sebagai ucapan dan perbuatan khusus, diawali dengan takbir dan ditutup dengan salam.⁴⁷

Shalat merupakan hubungan antara seorang hamba dengan Tuhannya, shalat adalah tiang agama, seorang muslim bisa mendapatkan lezatnya bermunajat dengan Tuhannya ketika shalat, sebab jiwanya menjadi tenang, hatinya tentram, dadanya lapang,

⁴⁶ Zaitun dan Siti Habiba, *loc. cit.*

⁴⁷ Syekh Wahbah az-Zuhaili dalam Abdul Somad, 77 *Tanya-Jawab Seputar Shalat*, www.tafaqquhstreaming.com, h. 7.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

keperluannya terpenuhi, dan dengannya seseorang bisa tenang dari keseimbangan dan problematika duniawi.⁴⁸

Secara lahiriyah shalat berkaitan dengan perbuatan badan seperti berdiri, duduk, ruku', sujud, dan semua perkataan dan perbuatan. Secara bathiniyah berkaitan dengan hati, yaitu dengan mengagungkan Allah SWT, membesarkan-Nya, takut, cinta, taat, memuji, dan bersyukur kepada-Nya, bersikap merendah dan patuh kepada Allah. Perbuatan dzahir bisa terwujud dengan melakukan apa yang diajarkan oleh Nabi Muhammad dalam shalat, sedangkan yang batin bisa dicapai dengan bertauhid, beriman, ikhlas dan khusyu'.⁴⁹

b. Hukum Shalat

Shalat diwajibkan berdasarkan Al-Qur'an, As-Sunnah dan Ijma', bagi setiap muslim balig dan berakal, kecuali bagi wanita haid dan nifas. Dalil berdasarkan firman Allah dalam Al-Qur'an :

وَمَا أُمِرُوا إِلَّا لِيَعْبُدُوا اللَّهَ مُخْلِصِينَ لَهُ الدِّينَ حُنَفَاءَ وَيُقِيمُوا الصَّلَاةَ وَيُؤْتُوا الزَّكَاةَ وَذَلِكَ دِينُ الْقَيِّمَةِ ۝

"Padahal mereka tidak disuruh kecuali supaya menyembah Allah dengan memurnikan ketaatan kepada-Nya dalam (menjalankan) agama yang lurus, dan supaya mereka mendirikan shalat dan menunaikan zakat; dan yang demikian itulah agama yang lurus."

(Q.S. Al-Bayyinah ayat 5).⁵⁰

⁴⁸ Muhammad bin Ibrahim bin Abdullah At Tuwaijry, *Hukum Shalat dan Keutamaannya*, terj., Maktab Dakwah dan Bimbingan Jaliyat Rabwah, 2007, h. 1.

⁴⁹ *Ibid.*

⁵⁰ *Al-Qur'an dan Terjemah*, Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, h. 598.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

فَإِذَا قَضَيْتُمُ الصَّلَاةَ فَادْكُرُوا اللَّهَ قِيَمًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِكُمْ فَإِذَا
 أَطْمَأْنَنْتُمْ فَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ إِنَّ الصَّلَاةَ كَانَتْ عَلَى الْمُؤْمِنِينَ كِتَابًا
 مَوْفُوتًا ۝ ١٠٣

“Maka apabila kamu telah menyelesaikan shalat(mu), ingatlah Allah di waktu berdiri, di waktu duduk dan di waktu berbaring. Kemudian apabila kamu telah merasa aman, maka dirikanlah shalat itu (sebagaimana biasa). Sesungguhnya shalat itu adalah fardhu yang ditentukan waktunya atas orang-orang yang beriman.” (Q.S. An-Nisa ayat 103)⁵¹

c. Syarat-syarat shalat

Syarat menurut bahasa adalah tanda, sedangkan menurut istilah adalah sesuatu yang jika dia (syarat) tidak ada, maka sesuatu itu tidak dapat terwujud, dan jika dia (syarat) itu ada, maka sesuatu itu tidak harus ada atau tidak ada wujudnya.⁵² Syarat-syarat shalat adalah sebagai berikut:

- 1) Islam.
- 2) Berakal sehat.
- 3) Baligh.
- 4) Suci dari hadats kecil dan hadats besar. Hadats kecil ialah tidak dalam keadaan berwudhu dan hadats besar adalah belum mandi dari junub.
- 5) Suci badan, pakaian dan tempat untuk shalat.
- 6) Masuk waktu shalat. Shalat tidak wajib dilaksanakan terkecuali apabila sudah masuk waktunya, dan tidak sah hukumnya shalat yang dilaksanakan sebelum masuk waktunya.
- 7) Menutup aurat.

⁵¹ Ibid., h. 95.

⁵² Said bin Ali Al-Aqahthani, *Petunjuk Lengkap Tentang Shalat*, terjemahan oleh Abdullah Haidir, Riyadh : Al-Maktab At-Ta'awuni Liddah'wah Wal-Irsyad bis-Sulay, 2008, h. 63.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 8) Niat. Hal ini berdasarkan sabda Rasulullah shallallaahu alaihi wasallam: "Sesungguhnya segala amal perbuatan itu tergantung niatnya, dan sesungguhnya setiap orang akan men-dapatkan (balasan) sesuai dengan niatnya." (HR. Al-Bukhari dan Muslim).
- 9) Menghadap kiblat.⁵³

d. Rukun shalat

Shalat mempunyai rukun-rukun yang apabila salah satu-nya ditinggalkan, maka akan batal shalat tersebut. Berikut ini penjelasannya secara terperinci:

- 1) Berniat. Yaitu niat di hati untuk melaksanakan shalat tertentu.
- 2) Membaca Takbiratul Ihram.
- 3) Berdiri bagi yang sanggup ketika melaksanakan shalat wajib.
- 4) Membaca surat Al-Fatihah tiap rakaat shalat fardhu dan shalat sunnah.
- 5) Ruku'.
- 6) Bangkit dari ruku'.
- 7) I'tidal (berdiri setelah bangkit dari ruku').
- 8) Sujud.
- 9) Bangkit dari sujud.
- 10) Duduk di antara dua sujud.
- 11) Tuma'ninah ketika ruku', sujud, berdiri dan duduk. Hakikat tuma'ninah itu ialah bahwa orang yang ruku', sujud, duduk atau berdiri itu berdiam sejenak, sekadar waktu yang cukup untuk membaca: سبحان ربي العظيم وبحمده satu kali setelah semua anggota tubuhnya berdiam. Adapun selebihnya dari itu adalah sunnah hukumnya.
- 12) Membaca tasyahhud akhir serta duduk.
- 13) Membaca salam.
- 14) Melakukan rukun-rukun shalat secara berurutan. Oleh karena itu janganlah seseorang membaca surat Al-Fatihah sebelum takbiratul ihram dan janganlah ia sujud sebelum ruku'.⁵⁴

e. Kedudukan dan keutamaan shalat dalam Islam

Shalat merupakan kewajiban yang sangat penting dan agung dalam Islam setelah dua kalimat syahadat. Hal tersebut dapat dilihat dari berbagai segi, antara lain⁵⁵:

⁵³Ibid., h. 10.

⁵⁴Ibid., h. 15.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Shalat adalah tiang agama. Agama tidak dapat berdiri tegak tanpa shalat.
- 2) Amal manusia yang paling pertama dihisab.
- 3) Yang paling terakhir hilang dari agama.
- 4) Allah memuji orang yang menunaikannya serta memerintahkan keluarganya kepada menunaikan shalat.
- 5) Allah mengecam orang yang melalaikannya dan malas menunaikannya.
- 6) Rukun Islam yang paling utama dan pilar utama setelah syahadatain.
- 7) Allah mewajibkannya tanpa perantara.
- 8) Orang yang tertidur dan lupa, diperintahkan untuk mengqadha shalatnya, hal ini menunjukkan pentingnya shalat.

Keutamaan shalat antara lain⁵⁶:

- 1) Mencegah perbuatan keji dan munkar.
- 2) Shalat dapat menghapus dosa.
- 3) Allah akan mengangkat derajat orang yang melaksanakan shalat dan menghapus doas-dosanya.
- 4) Berjalan menuju shalat akan dicatat sebagai kebaikan.
- 5) Menghapus dosa sebelumnya.
- 6) Pahala orang yang keluar untuk shalat, bagaikan pahala orang yang menunaikan haji saat dia sedang ihram.

f. Waktu-waktu shalat

Allah SWT menyatakan dalam Al-Qur'an bahwa shalat mempunyai waktu-waktu yang telah ditentukan. Karena shalat wajib waktu-waktunya telah ditentukan, tidak boleh melaksanakannya sebelum masuk waktunya. Kebanyakan manusia tidak mengetahui datangnya waktu shalat atau mereka sedang dalam kesibukan sehingga mereka tidak memperhatikan datangnya waktu shalat, maka Allah mensyariatkan adzan⁵⁷ untuk shalat sebagai pertanda bahwa waktu

⁵⁵ *Ibid.*, h. 11.

⁵⁶ *Ibid.*, h. 25.

⁵⁷ Alasan persyariatannya adalah ketika para sahabat merasa sangat sulit untuk mengetahui waktu shalat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

shalat telah tiba. Adzan terdiri dari lima belas kalimat⁵⁸ sebagaimana kalimat yang selalu diucapkan bilal ketika mengumandangkan adzan di hadapan Rasulullah.

Tidak dibenarkan adzan sebelum waktunya karena adzan itu disyariatkan sebagai sarana untuk memberitahu waktu untuk sholat telah tiba. Wajib bagi seorang muslim yang mendengar adzan untuk bergegas menuju masjid dengan meninggalkan segala pekerjaan duniawi. Para ulama menyimpulkan waktu-waktu shalat sebagai berikut:

- 1) Shalat Zhuhur. Awal waktu shalat Zhuhur adalah setelah matahari bergerak dari tengah langit, sedangkan akhir waktunya adalah saat bayang-bayang suatu benda sama panjang dengan benda tersebut.
- 2) Shalat Asar. Permulaan waktu Asar adalah ketika bayangan suatu benda sedikit lebih panjang dari benda tersebut hingga dua kali lebih panjang darinya atau hingga matahari tenggelam.
- 3) Shalat Maghrib. Permulaan waktu maghrib adalah sejak matahari terbenam hingga mega merah di kaki langit sebelah barat menghilang.
- 4) Shalat Isya. Permulaan shalat Isya adalah sejak mega merah menghilang hingga sepertiga malam.

⁵⁸Pertama adalah At-Takbir. Yaitu, mengagungkan Allah Azza wa Jalla. Dilanjutkan dengan penetapan dalam menegaskan Allah dan penetapan risalah untuk Nabi Muhammad dengan mengucapkan kalimat syahadat. Dilanjutkan dengan seruan untuk melaksanakan shalat yang merupakan tiang peyangga agama Islam dan doa untuk keberuntungan dan kemenangan, kemudian, bertakbir kepada Allah dan diakhiri dengan kalimat Laa ilaha Ilallah.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) Shalat Subuh. Permulaan waktu shalat Subuh adalah ketika fajar telah tampak sampai matahari terbit di sebelah ufuk timur.⁵⁹

g. Hukum meninggalkan shalat

Imam Ahmad bin Hambal mengatakan “orang yang meninggalkan shalat adalah kafir, yaitu kekafiran yang menyebabkan orang tersebut keluar dari Islam, diancam hukuman mati, jika tidak bertaubat dan tidak mengerjakan shalat”, sementara menurut Imam Abu Hanifah, Malik dan Syafi’i “orang yang meninggalkan shalat adalah fasik dan tidak kafir”.⁶⁰

3. Pelaksanaan Ibadah Shalat Siswa

Batasan masalah yang ditetapkan oleh peneliti adalah pelaksanaan ibadah shalat siswa yaitu shalat Dzuhur, shalat Subuh, shalat Asar, shalat Magrib serta shalat Isya.

Dalam observasi yang dilakukan, yaitu pada saat di luar jam sekolah dan dilakukan di warung internet (warnet) disekitar SMA Negeri 1 Siak, peneliti menemukan beberapa kejadian, yang disimpulkan di bawah ini:

- 1) Pada saat masuknya waktu sholat, tidak ada himbauan ataupun seruan untuk melaksanakan sholat terlebih dahulu kepada para pemain dari operator warnet.

⁵⁹ Amirullah Syarbini dan Novi Hidayati Afsari, *Rahasia Superdahsyat dalam Sabar dan Shalat*, Jakarta: Qultum Media, 2012, h. 66.

⁶⁰ Syekh Muhammad bin Shalih Al-Utsaimin, *Hukum Orang yang Meninggalkan Shalat*, terj. Muhammad Yusuf Harun, Riyadh: Islamic Propagation Office in Rabwah, h. 6.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Sebagian siswa yang sedang bermain *game online*, menuju tempat ibadah terdekat ketika telah masuk waktu sholat, sedangkan sebagian lagi tetap melanjutkan bermain *game online*.
- 3) Tidak ada batasan waktu yang diberlakukan oleh operator warnet kepada para siswa untuk bermain *game online*.
- 4) Tidak ada batasan umur yang diberlakukan oleh operator warnet kepada para siswa untuk bermain *game online*.

1. Pengaruh Adiksi Bermain *Game Online* Terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Siswa

Menurut Tracy LaQuey sebagaimana dikutip dalam Angela, semua permainan mengharuskan ditempuhnyaproses belajar yang sungguh-sungguh untuk mengenal tokoh dan keanehan permainannya, selain peraturannya. Hampir semua permainan sangat menimbulkan kecanduan, beberapa pemainnya dapat menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan seharian penuh untuk memainkannya dan ada orang yang menghabiskan seluruh waktu jaganya untuk melakukan permainan ini.⁶¹

Berdasarkan hasil penelitian Angela dengan judul penelitian “Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Pelajar SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir” disimpulkan bahwa ketika bermain, dibutuhkan kefokusannya sehingga ketika bermain tidak ingin diganggu oleh siapapun. Dari hasil penelitian 30 responden menjawab

⁶¹ Angela, *op. cit.*, h. 535.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sangat setuju dan 26 responden menjawab setuju, hal ini dikarenakan *game online* membutuhkan perhatian yang lebih dari pemainnya sehingga ketika bermain, tidak ingin diganggu oleh orang lain dan dalam permainan ini waktu yang digunakanpun tidaklah sedikit.⁶²

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kecanduan bermain *game online* menyebabkan pemainnya menghabiskan waktu berjam-jam dan memerlukan kefokusian tingkat tinggi, hal ini dapat mengganggu atau mempengaruhi pemain dalam melaksanakan hal penting lainnya, seperti pelaksanaan ibadah sholat.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa adiksi atau kecanduan bermain *game online* berpengaruh terhadap pelaksanaan ibadah sholat pemainnya. Hal ini diperkuat dengan kesimpulan dari hasil penelitian Nasrizen berikut ini.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nasrizen dengan judul penelitian “Pengaruh *Game Online* Terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta” disimpulkan bahwa sebanyak 35 responden dari 38 responden mengalami tingkat pengaruh sedang terhadap pelaksanaan sholat lima waktu secara tepat waktu. Kondisi ini menunjukkan bahwa permainan *game online* cukup memberikan pengaruh negatif dalam pelaksanaan sholat lima waktu. Dengan kata lain, hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *game online* memberikan

⁶²*Ibid.*, h. 539.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengaruh terhadap pelaksanaan ibadah sholat lima waktu mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.⁶³

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah yang digunakan sebagai perbandingan yang menghindari manipulasi terhadap sebuah karya ilmiah dan menguatkan bahwa penelitian yang peneliti lakukan benar-benar belum pernah diteliti oleh orang lain. Peneliti terdahulu yang relevan pernah dilakukan antara lain:

1. Mimi Ulfa, 2017, meneliti dengan judul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Remaja Di Mabes *Game Center* Jalan HR.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru”, dengan kesimpulan bahwa kecanduan game online memiliki pengaruh positif atau signifikan terhadap perilaku remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. Hal ini diperkuat dengan hasil uji hipotesis dengan hasil yang artinya signifikan yaitu ada pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game online* (X) terhadap perilaku remaja (Y). Penelitian saudara Mimi Ulfa memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu pada pengaruh kecanduan *game online* yang sama-sama ditetapkan sebagai variabel X. Sedangkan, perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Mimi Ulfa adalah terletak pada variabel Y. Peneliti meneliti

⁶³Nasrizen, *op. cit.*, h. 60.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pelaksanaan ibadah shalat siswa sedangkan Mimi Ulfa meneliti perilaku remaja.

2. Nasrizen, 2011, dengan judul penelitian “Pengaruh *Game Online* terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Lima Waktu Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta”.Kesimpulannya adalah *game online* berpengaruh terhadap pelaksanaan ibadah shalat lima waktu mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Persamaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Nasrizen, terletak pada variabel Y, yaitu sama-sama meneliti pelaksanaan ibadah shalat. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel X, penelitian yang dilakukan peneliti, lebih mengkhususkan pada “kecanduan/adiksi” bermain *game online* dan penelitian Nasrizen hanya pengaruh *game online* secara umum.

Dengan mengacu kepada dua penelitian di atas yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian yang belum pernah diteliti sebelumnya oleh peneliti lain.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Konsep Operasional

Konsep operasional operasional dari semua variabel yang dapat diolah dari definisi konseptual.⁶⁴ Konsep teoritis dalam uraian diatas masih bersifat umum, maka konsep tersebut akan dioperasionalkan secara konkret, sehingga dapat diteliti kebenarannya secara logis dan mudah diukur di lapangan serta mudah untuk dipahami. Hal ini dilakukan dengan cara menentukan indikator dari konsep teoritis. Adapun indikator variabel X (adiksi bermain *game online*) adalah:

1. Jumlah waktu yang digunakan siswa dalam bermain *game online* terus bertambah hingga mencapai kepuasan dalam bermain.
2. Siswa memikirkan kapan akan bermain *game online* saat sedang *offline*.
3. Siswa berbohong kepada teman atau keluarga untuk menyembunyikan sejauh mana aktifitas bermain *game online*.
4. Siswa merasa gelisah atau marah ketika mencoba untuk mengurangi atau berhenti dari aktifitas bermain *game online*.
5. Siswa berusaha untuk mengulangi usaha yang tidak berhasil untuk mengontrol, mengurangi, atau menghentikan bermain *game online*.
6. Siswa menggunakan *game online* sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah atau mengurangi perasaan tidak berdaya, rasa bersalah, kecemasan atau depresi.

⁶⁴ Amri Darwis, *Metode Penelitian Pendidikan Agama Islam: Pengembangan Ilmu Berparadigma Islami*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2014, h. 38.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7. Siswa merasa hubungan dengan orang lain merasa terancam karena kebiasaan bermain *game online*.
8. Siswa merasa terancam dalam hal pekerjaan, pendidikan, atau peluang karir karena kebiasaan bermain *game online*.
9. Siswa memiliki dorongan untuk bermain *game online* secara terus menerus.
10. Siswa merasa tidak mampu untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*.
11. Siswa fokus dengan permainan sendiri ketika bermain *game online* sehingga tidak memperhatikan keadaan atau lingkungan di sekitar.
12. Siswa cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang dimiliki.
13. Waktu tidur siswa menjadi berkurang.
14. Siswa tidak menjaga kebersihan badan.
15. Pola makan siswa tidak teratur.

Adapun indikator variabel Y (pelaksanaan ibadah sholat siswa) sebagai berikut:

1. Siswa melaksanakan shalat tepat pada waktu yang telah ditetapkan.
2. Siswa melaksanakan shalat sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan oleh sekolah.
3. Siswa memenuhi syarat-syarat shalat ketika hendak melaksanakan shalat.
4. Siswa melaksanakan shalat sesuai dengan rukun shalat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Asumsi dan Hipotesis**1. Asumsi Dasar**

Sebagai landasan kerja, maka diasumsikan bahwa: “adiksi bermain *game online* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pelaksanaan ibadah shalat siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak”.

2. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap permasalahan yang diajukan dalam penelitian kuantitatif. Berdasarkan kajian teori dan asumsi di atas maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut.

Ha: Ada pengaruh yang signifikan adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak.

H₀: Tidak ada pengaruh yang signifikan adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan tempat penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019 bertempat di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak. Dipilihnya Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak sebagai lokasi penelitian adalah karena lokasi tersebut terjangkau oleh peneliti dan permasalahan tersebut peneliti temukan di sekolah ini.

B. Subjek dan Objek penelitian

a. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak tahun ajaran 2018/2019.

b. Objek penelitian

Objek penelitian ini adalah adiksi bermain *game online* (variabel X) dan pelaksanaan ibadah shalat siswa (variabel Y). Atau lebih lengkapnya pengaruh adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat siswa SMA Negeri 1 Siak.

C. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Sampel

Untuk menentukan sampel, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan dengan pertimbangan tertentu.⁶⁵

Teknik ini digunakan karena penelitian ini hanya ditujukan kepada seluruh siswa kelas XI yang hanya beragama Islam saja. Dengan demikian, dari seluruh jumlah siswa kelas XI yaitu 180 orang maka ditentukan sampel yang digunakan adalah yang beragama Islam sebanyak 145 orang, dan dari jumlah sampel yang digunakan yaitu 145 siswa, akan ditelusuri terlebih dahulu seberapa banyak siswa yang bermain *game online* dan seberapa banyak yang tidak bermain *game online*. Setelah mengetahui jumlah siswa yang bermain *game online*, maka akan diteliti seberapa banyak yang terindikasi adiksi bermain *game online*. Maka yang dijadikan sampel adalah jumlah siswa yang hanya mengalami adiksi bermain *game online*.

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dipergunakan baik untuk menggali data-data pokok dan data penunjang. Teknik pengumpulan data pada penelitian adalah menggunakan kuesioner atau angket. Angket adalah teknik ini dilakukan dengan mengajukan sejumlah pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden.⁶⁶ Jenis angket yang digunakan adalah jenis angket tertutup yang dalam penyusunannya menggunakan skala Guttman pada

⁶⁵ Amri Darwis dan Azwir Salam, *Metode Penelitian Agama Islam*, Pekanbaru: Suska Press Riau, 2009, h. 48.

⁶⁶ *Ibid.*, h. 53.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

variabel X dan variabel Y dengan hanya memiliki 2 opsi jawaban yaitu setuju (S) dan tidak setuju (TS)⁶⁷.

Tabel 3.1
Pedoman Penskoran variabel X dan variabel Y

Favorable	Skor	Unfavorable	Skor
Setuju	1	Setuju	0
Tidak setuju	0	Tidak setuju	1

Penyusunan instrumen penelitian dimulai dengan membuat kisi-kisi dilanjutkan dengan pembuatan pernyataan dengan jumlah 17 item pernyataan untuk variabel X dan 18 item pernyataan untuk variabel Y.

Tabel 3. 2
Kisi-Kisi Kuesioner Adiksi Bermain Game Online

No.	Keterangan	Item Pernyataan	Jumlah
1.	Favorable	1,2,3,5,6,7,10,11,12,13,14,17	12
2.	Unfavorable	4,8,9,15,16	5
Total			17

Dari tabel di atas disimpulkan sebanyak 12 item pernyataan adalah pernyataan favorable dan sebanyak 5 item pernyataan adalah pernyataan unfavorable dengan jumlah item pernyataan sebanyak 17 item pernyataan.

Tabel 3. 3
Kisi-Kisi Kuesioner Pelaksanaan Ibadah Shalat Siswa

No.	Keterangan	Item Pernyataan	Jumlah
1.	Favorable	1,2,4,6	4
2.	Unfavorable	3,4,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18	14
Total			18

Dari tabel di atas disimpulkan sebanyak 4 item pernyataan adalah pernyataan favorable dan sebanyak 14 item pernyataan adalah pernyataan unfavorable dengan total item pernyataan sebanyak 18 item pernyataan.

⁶⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, Bandung: Alfabeta, 2014, h. 139.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Teknik Analisis Data

Karena penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, maka setelah data terkumpul melalui teknik pengumpulan data berupa angket, data dianalisa melalui pendekatan kuantitatif, sebagai berikut :

Untuk menjawab rumusan masalah, data akan dianalisis secara statistik yakni menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment*, karena data yang akan dianalisis bersifat pengaruh atau korelasi yang melibatkan dua variasi. Dengan rumus⁶⁸:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum X^2)] [N \sum Y^2 - (\sum Y^2)]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Angka indeks “r” *Product Moment* antara variabel X dan Y

X = Jumlah skor x

Y = Jumlah skor y

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian skor x dan y

N = Sampel

Selanjutnya untuk menyatakan besar kecilnya sumbangan variabel X terhadap Y dapat ditentukan dengan rumus koefisien determinan sebagai berikut.

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan :

KD = koefisien determinan

r = nilai koefisien korelasi

⁶⁸ Hartono, Statistik untuk Penelitian, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012, h. 84.

Untuk lebih jelas dan mendapatkan hasil yang lebih akurat, peneliti menganalisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan program *SPSS* versi 16.0 *for Windows* 8.1.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak Kecamatan Siak Kabupaten Siak, hal ini dapat dilihat dari nilai korelasi sebesar 0.427 dengan arah korelasi berlawanan. Artinya semakin tinggi tingkat adiksi bermain *game online* siswa maka semakin berdampak negatif terhadap pelaksanaan ibadah shalat siswa. Perhitungan nilai korelasi dapat dibuktikan dengan uji korelasi dengan nilai $r_{hitung} = 0.427$ lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% = 0.250 dan pada taraf signifikansi 1% = 0.325 atau $(0.250 < 0.427 > 0.325)$.

Hasil perhitungan koefisien determinasi diperoleh R Square adalah 18.2%. hal ini menunjukkan bahwa sumbangan adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat siswa sebesar 18.2% sedangkan sisanya sebesar 81.8% dipengaruhi oleh variabel lain. Hal ini mengandung pengertian bahwa semakin tinggi tingkat adiksi bermain *game online* maka semakin menurun tingkat pelaksanaan ibadah shalat siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak Kecamatan Siak Kabupaten Siak.

B. Saran

1. Kepada siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak Kecamatan Siak Kabupaten Siak agar dapat menghilangkan kebiasaan bermain *game online* dengan cara berangsur-angsur maupun secara langsung.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Bagi guru-guru Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak Kecamatan Siak Kabupaten Siak agar dapat memantau kegiatan siswa di luar jam sekolah serta meningkatkan pemahaman kewajiban melaksanakan ibadah shalat terhadap siswa.
3. Bagi orangtua atau wali murid agar dapat memantau dan membimbing kegiatan maupun aktivitas anak pada saat di luar jam sekolah serta memberikan pemahaman akan dampak bermain *game online* dan pemahaman pentingnya melaksanakan kewajiban ibadah shalat terhadap anak.
4. Bagi peneliti lainnya, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan terhadap permasalahan yang sama dengan sudut pandang yang berbeda.

Demikian yang dapat penulis jabarkan, dengan segala rasa hormat penulis menghaturkan terima kasih, waasalamualaikum warahmatullah wabarakatuh.

UIN SUSKA RIAU

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an dan Terjemah, Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

Abdullah al-Jibrin, Al-'Allamah, *Tuntunan Sholat Menurut Al-Qur'an & As Sunnah*, Maktabah Abu Salma al-Atsari.

Angela, Pengaruh Game online Terhadap Motivasi Belajar Pelajar SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir, *eJournal Ilmu Komunikasi*, Volume 1, Nomor 2, 2013 : 532-544, 2013.

At-Tuwaijry, Muhammad bin Abdullah, *Makna Ibadah dan Hakikatnya*, www.islamhouse.com, 2007.

At-Tuwaijry, Muhammad bin Ibrahim bin Abdullah, *Hukum Shalat dan Keutamaannya*, terjemahan oleh Maktab Dakwah dan Bimbingan Jaliyat Rabwah, 2007.

Al-Aqahthani, Said bin Ali, *Petunjuk Lengkap Tentang Shalat*, terjemahan oleh Abdullah Haidir, Riyadh : Al-Maktab At-Ta'awuni Liddah'wah Wal-Irsyad bis-Sulay, 2008.

Al-Utsaimin, Syekh Muhammad bin Shalih, *Hukum Orang yang Meninggalkan Shalat*, terjemahan oleh Muhammad Yusuf Harun, Riyadh: Islamic Propagation Office in Rabwah.

Chen, Chi-Ying dan Shao-Liang Chang, An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features, *Asian Journal of Health and Information Sciences*, Vol. 3, Nos. 1-4, pp. 38-51, 2008.

Darwis, Amri, *Metode Penelitian Pendidikan Agama Islam: Pengembangan Ilmu Berparadigma Islami*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2014.

Darwis, Amri dan Azwir Salam, *Metode Penelitian Pendidikan Agama Islam*, Pekanbaru: Suska Press Riau, 2009.

Hidayat, Wahyu, *Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam dan Efeknya Terhadap Pengamalan Ibadah Siswa (Studi Kasus di SMP Attaqwa 06 Bekasi)*, *Skripsi* : Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2010.

Harsono, *Statistik untuk Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012.

<http://kbbi.com>. Diakses pada 13 Mei 2017 pukul 15.17 WIB

<http://ligagames.com>. Diakses 03 Mei 2017 pukul 16.00 WIB

<http://rahmat-psikologi.com>, diakses pada 03 Mei 2017 pukul 16.10 WIB.

<http://www.merdeka.com/teknologi/game-bertema-kekerasan-picu-kriminalitas.html>. Diakses pada 03 Mei 2017 pukul 16.05 WIB.

<http://wilmasaguari.wordpress.com/2011/12/05/pengaruh-dan-dampakgame-online-bagi-kalangan-remaja-terutama-pada-tingkat-pelajar/>. Diakses pada 03 Mei 2017 pukul 16.05 WIB.

<https://www.caradaftarakun.com/2016/01/cara-daftar-id-gemscool-buat-akun-baru-gemscool.html?m=1>. diakses pada tanggal 31 Maret 2018.

<https://id.m.wikipedia.org/wiki/gawai>. Diakses pada tanggal 31 Maret 2018

<http://www.duniaku.net/2015/03/04/sistem-rating-gameindonesia-mendikbud/>. Diakses pada tanggal 27 Maret 2018.

<https://igrs.id/berita/kemkominfo-bersama-agi-kemendikbud-kpppa-psikolog-dalam-mempersiapkan-pelaksanaan-igrs/>. Diakses pada tanggal 27 Maret 2018.

Kurniawan, Drajat Edy, Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta, *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, Vol. 3 No. 1 (Januari-Juni 2017), 2017.

[Muslim.or.id/11523-bermain-catur-dalam-pandangan-islam.html](https://muslim.or.id/11523-bermain-catur-dalam-pandangan-islam.html) diakses pada tanggal 21 februari 2018.

Nasrizen, Pengaruh *Game Online* terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, *skripsi*: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2011.

Jannah, Nurul dkk, Hubungan Kecanduan *Game* dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling, *Konselor*, Volume 4| Number4 | December 2015 ISSN: 1412-9760, 2015.

Masya, Hardiyansyah Dan Dian Adi Candra, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016, *Konseli: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 03 (1) (2016) 153-169, P-Issn 2089-9955, E-Issn 2355-8539, 2016.

nowloading.com/mf.php. Diakses pada tanggal 27 Maret 2018.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Santoso, Treacy Whitney, Perilaku Kecanduan Permainan Internet dan Faktor Penyebabnya Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri), *Skripsi* : Universitas Negeri Semarang, 2013.

Somad, Abdul, 77 *Tanya-Jawab Seputar Shalat*, www.tafaquhstreaming.com.

Soetjipto, Helly P, Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Kecanduan Internet, *Jurnal Psikologi*, Volume 32, No. 2, 74-91, Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, Bandung: Alfabeta, 2014.

Suryanto, Rahmad Nico, Dampak Positif dan Negatif Permainan *Game Online* dikalangan Pelajar, *Journal Jom FISIP*, Volume 2 No. 2 – Oktober 2015.

Susanto, Rieka Ellyasari, Dampak Penggunaan *Game Online* di Kalangan Mahasiswa, *Skripsi* : Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2010.

Syah, Hidayat, *Metodologi Penelitian Pendidikan Islam Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*, Pekanbaru: Indrasakti Riau.

Syarbini, Amirullah dan Novi Hidayati Afsari, *Rahasia Superdahsyat Dalam Sabar dan Shalat*, Jakarta: Qultum Media, 2012.

Zaitun dan Siti Haiba, Implementasi Sholat Fardhu Sebagai Sarana Pembentuk Karakter Mahasiswa Universitas Maritim Raja Ali Haji Tanjungpinang, *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim*, Vol. 11 No.2- 2013.

TABULASI VARIABEL X

tabulasi variabel X																	
No. Resp	Hak Cipta	Nomor Butir Soal															Jumlah
		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	Diartang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan s	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusun	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0
4	Diilang mengumukan dan memperbayak sepadian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0
5		0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0
6		1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0
7		0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0
8		1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9		0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
10		0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0
11		0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0
12		0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0
13		1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14		0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0
15		0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0
16		0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0
17		0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
18		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
19		0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0
20		0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0
21		0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
22		0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0
23		0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0
24		1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1
25		0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0
26		0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0
27		0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1
28		0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1



29	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	6
30	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	9
31	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	10
32	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	11
33	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	15
34	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	9
35	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	4
36	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	10
37	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	11
38	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	5
39	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
40	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
41	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	11
42	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11
43	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	10
44	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
45	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	13
46	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	4
47	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	9
48	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	5
49	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	12
50	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	7
51	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	10
52	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	10
53	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	3
54	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	5
55	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	5
56	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8
57	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	10
58	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	9
59	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
60	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	5
Jumlah																	449

1. Di larang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

atau seluruh karya tulis ini dengan bentuk apapun tanpa izin UIN

State Islamic University

TABULASI VARIABEL Y

No. Resp	2	Nomor Butir Soal																Jumlah
		4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	
2	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	13	
3	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16	
4	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	13	
5	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	6	
6	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	5	
7	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	8	
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	16	
9	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	8	
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17	
11	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15	
12	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	12	
13	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	10	
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	
15	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	
16	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17	
18	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	14	
19	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	13	
20	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	12	
21	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	4	
22	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	13	
23	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	16	
24	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	
26	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	14	
27	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
28	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	3	
29	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pertukaran informasi, penyusunan laporan, penulisan karya tulis dan lain-lain.
b. Pengutipan tidak mengizinkan penggunaan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengutipkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN Suska Riau



30	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	12
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	15
32	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
33	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	8
34	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	3
35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	13
36	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	10
37	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	13
38	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13
39	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
40	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	11
41	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	8
42	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	6
43	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5
44	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
45	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
46	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	15
47	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	13
48	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	5
49	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	12
50	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	8
51	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	5
52	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
53	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	14
54	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17
55	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	14
56	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	14
57	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17
58	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17
59	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	8
60	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
Jumlah																			695

1. Ditaring mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan untuk tujuan pendidikan atau penelitian, dan penyusunan laporan, penulisannya tidak merugikan hak-hak moral dan materi dari pemilik hak cipta terdahulu.
 b. Pengutipan untuk tujuan lain yang memerlukan izin dari pemilik hak cipta terdahulu.

UIN SUSKA RIAU

TABEL NILAI KOEFISIEN KORELASI

“r” PRODUCT MOMENT TARAF SIGNIFIKANSI 5% DAN 1%

df	TARAF SIGNIFIKAN		df	TARAF SIGNIFIKAN	
	5%	1%		5%	1%
1	0,997	1,000	24	0,388	0,496
2	0,950	0,990	25	0,381	0,487
3	0,878	0,959	26	0,374	0,478
4	0,811	0,917	27	0,367	0,470
5	0,754	0,874	28	0,361	0,463
6	0,707	0,834	29	0,355	0,456
7	0,666	0,798	30	0,349	0,449
8	0,632	0,765	35	0,325	0,418
9	0,602	0,735	40	0,304	0,393
10	0,576	0,708	45	0,288	0,372
11	0,553	0,684	50	0,273	0,354
12	0,532	0,661	60	0,250	0,325
13	0,514	0,641	70	0,232	0,302
14	0,497	0,623	80	0,217	0,283
15	0,482	0,606	90	0,205	0,267
16	0,458	0,590	100	0,195	0,254
17	0,456	0,575	125	0,174	0,228
18	0,444	0,561	150	0,159	0,208
19	0,433	0,549	200	0,138	0,181
20	0,423	0,537	300	0,113	0,148
21	0,413	0,526	400	0,098	0,128
22	0,404	0,515	500	0,088	0,115
23	0,369	0,505	1000	0,062	0,081

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
SKRIPSI MAHASISWA**

1. Jenis yang dibimbing :
 - a. Seminar usul Penelitian :
 - b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing :
 - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) :
3. Nama Mahasiswa : EKO KURNIAWAN
4. Nomor Induk Mahasiswa : 11411102751
5. Kegiatan :

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1	23/3/2018	Bimbingan Proposal I		
2	4/4/2018	Bimbingan Proposal II		
3	24/5/2018	Bimbingan Proposal II		
4	30/5/2018	ACC Proposal		

Pekanbaru,20
Pembimbing,

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

**PENGESAHAN PERBAIKAN
UJIAN PROPOSAL**

Nama Mahasiswa : EKO KURNIAWAN
Nomor Induk Mahasiswa : 11411102751
Hari/Tanggal Ujian : Kamis/12 Juli 2018
Judul Proposal Ujian : Pengaruh Adiksi Bermain *Game Online* terhadap Pelaksanaan Ibadah Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak kecamatan Siak kabupaten Siak.
Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian Proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Drs. M. Hanafi, M.Ag	PENGUJI I		
2.	H. Syaifuddin Yuliar, Lc. M.Ag	PENGUJI II		

Mengetahui
a.n. Dekan
Wakil Dekan I

Dr. Muhmuddin M. Ag
NIP. 196609241995031002

Pekanbaru, 17 - 07 - 2018
Peserta Ujian Proposal

Eko Kurniawan
NIM. 11411102751

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tempen Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
SKRIPSI MAHASISWA**

1. Jenis yang dibimbing :
 - a. Seminar usul Penelitian :
 - b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing :
 - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) :
3. Nama Mahasiswa : EKO KURNIAWAN
4. Nomor Induk Mahasiswa : 11411102751
5. Kegiatan :

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1	7-8-2018	Bimbingan Instrumen		
2	10-8-2018	ACC Instrumen		
3	21-8-2018	Bimbingan Skripsi I		
4	9-9-2018	Bimbingan Skripsi II		
5	15-9-2018	Bimbingan Skripsi III		
6	20-9-2018	Bimbingan Skripsi IV		
7	3-10-2018	ACC Skripsi		

Pekanbaru, 3-10-2018
Pembimbing

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrandt No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/3138/2018
Sifat : Biasa
Temp. : -
Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Pekanbaru, 19 Februari 2018

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak Kecamatan Siak Kabupaten Siak
di
Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : EKO KURNIAWAN
NIM : 11411102751
Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 2018
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Dekan III

Dr. Hairunas, M.Ag.
NIP. 19720828 200604 1 002



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 **PEKANBARU**
 Email : dpmptsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/12094
 TENTANG

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**



182010

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **KUASA DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA RIAU**, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/11887/2018 Tanggal 17 Juli 2018, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

- | | |
|----------------------|---|
| 1. Nama | : EKO KURNIAWAN |
| 2. NIM / KTP | : 11411102751 |
| 3. Program Studi | : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM |
| 4. Jenjang | : S1 |
| 5. Alamat | : PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : PENGARUH ADIKSI BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PELAKSANAAN IBADAH SHALAT SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 SIAK KECAMATAN SIAK KABUPATEN SIAK |
| 7. Lokasi Penelitian | : SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 SIAK |

Dengan Ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungan dengan kegiatan ini.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.

Demikian Rekomendasi ini diberikan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini dan terima kasih.

Dibuat di : Pekanbaru
 Pada Tanggal : 18 Juli 2018



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau di Pekanbaru
3. KUASA DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA RIAU di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan

Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrandt No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web: www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/11887/2018
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : *Mohon Izin Melakukan Riset*

Pekanbaru, 17 Juli 2018 M

Kepada
Yth. Gubernur Riau
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
Provinsi Riau
Di Pekanbaru

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : EKO KURNIAWAN
NIM : 11411102751
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2018
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : PENGARUH ADIKSI BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP PELAKSANAAN IBADAH SHALAT SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 SIAK KECAMATAN SIAK KABUPATEN SIAK
Lokasi Penelitian : SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 SIAK
Waktu Penelitian : 3 Bulan (01 Agustus 2018 s.d 30 Oktober 2018)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Rektor

Ketua Dekan



Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 1 SIAK**

Jl. Hang Tuah No.01 Siak Sri Indrapura Kode Pos : 28671 Kabupaten Siak Propinsi Riau
E-mail : smanegeri1_siaksriindrapura@yahoo.com Telp/Fax : (0764) 3240000
NSS : 301091102002 NIS : 300020 NPSN : 10403420
Akreditasi : A

SURAT KETERANGAN

Nomor: 422/SMAN 1/2018/ 068

Yang bertanda tangan dibawah ini, kepala SMA Negeri 1 Siak Kecamatan Siak Kabupaten Siak Provinsi Riau, menerangkan nama di bawah ini:

Nama	: EKO KURNIAWAN
NIM	: 11411102751
Program Study	: FAKULTAS TARBIAH DAN KEGURUAN
Fakultas	: UIN SUSKA RIAU - SIAK

Dengan ini menerangkan bahwa nama tersebut di atas diberi izin melakukan Penelitian di SMA Negeri 1 Siak, Provinsi Riau.

Demikian surat keterangan ini di buat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Siak Sri Indrapura, 21 Februari 2018

Kepala SMA Negeri 1 Siak

WILDAN, S.Ag

NIP. 19720901199802 1 007



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 1 SIAK**

Jl. Hang Tuah No.01 Siak Sri Indrapura Kode Pos : 28671 Kabupaten Siak Propinsi Riau
E-mail : smanegeri1_siaksriindrapura@yahoo.com Telp/Fax : (0764) 3240000
NSS : 301091102002 NIS : 300020 NPSN : 10403420
Akreditasi : A

SURAT KETERANGAN

Nomor. 422/SMAN 1 /2018 / 882

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : WILDAN, S.Ag
NIP : 19720901 199802 1 007
Jabatan : Kepala SMAN 1 Siak

Menerangkan nama tersebut dibawah ini:

Nama : EKO KURNIAWAN
NIM : 11411102751
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (UIN Suska) Pekanbaru
Judul : “ Pengaruh Adiksi Bermain Game Online terhadap pelaksanaan Ibadah Sholat “ siswa SMAN 1 Siak Kecamatan Siak Kabupaten Siak.

Telah melaksanakan Penelitian guna untuk memenuhi persyaratan Judul Skripsi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Pekanbaru.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Siak Sri Indrapura, 15 Oktober 2018
Kepala SMA Negeri 1 Siak

WILDAN, S.Ag
NIP. 19720901 199802 1 007





UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web: www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Pekanbaru, 25 Januari 2018

nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/1433/2018
fat : Biasa
imp. : -
al : **Pembimbing Skripsi**

Kepada
Yth. Dr. Kholil. S, M.Ag
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : Eko Kurniawan
NIM : 1411102751
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Adiksi Bermain Game Online terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1siak Kecamatan Siak Kabupaten Siak
Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Agama Islam dan dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

Wassalam
an. Dekan
Wakil Dekan I

Dr. H. Kasnadi, M.Pd.
NIP. 19671212 199503 1 001

mbusan :
kan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. F. R. Soebrandt No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/12353/2018
at : Biasa
mp. : -
: *Pembimbing Skripsi (Perpanjang)*

Pekanbaru, 27 Juli 2018

Kepada
Yth. Kholil. S, M.Ag
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : EKO KURNIAWAN
NIM : 11411102751
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Adiksi Bermain *Game Online* terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak Kecamatan Siak kabupaten Siak
Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Agama Islam dan dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

Wassalam
an. Dekan
Wakil Dekan I

Dr. Drs. Alimuddin, M.Ag
NIP. 19660924 199503 1 002

usan :
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BIMBINGAN ANGKET
PENGARUH ADIKSI BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP
PELAKSANAAN IBADAH SHALAT SISWA SEKOLAH
MENENGAH ATAS NEGERI 1 SIAK KECAMATAN
SIAK KABUPATEN SIAK



Disusun oleh:

Eko Kurniawan
 NIM. 11411102751

[Handwritten signature and date: 2018-11-11]

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1439 H/2018 M



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KUESIONER

PENGARUH ADIKSI BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP PELAKSANAAN IBADAH SHALAT SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 SIAK KECAMATAN SIAK KABUPATEN SIAK

Nama responden :
 Kelas :
 Umur :
 Jenis kelamin :
 No.HP/Telp :
 Tanggal pengambilan data :

A. Kuesioner I (adiksi bermain *game online*)

Petunjuk pengisian :

Pilihlah salah satu dari alternatif jawaban yang disediakan, yaitu: setuju (S) dan tidak setuju (TS). Untuk jawaban yang dipilih mohon anda memberikan tanda checklist [✓] pada kolom yang telah disediakan.

No.	Pernyataan	Opsi Jawaban		Ket.
		S	TS	
1.	Saya adalah seorang pemain <i>game online</i> . (f)			
2.	Saya akan menambah <i>billing</i> untuk bermain ketika merasa belum puas dalam bermain padahal <i>billing</i> telah habis. (f)			
3.	Saya memikirkan kapan akan bermain <i>game online</i> saat saya sedang <i>offline</i> . (f)			
4.	Orang tua dan saudara saya tahu jika saya sedang bermain <i>game online</i> atau seorang pemain <i>game online</i> .(uf)			
5.	Saya merasa gelisah atau marah ketika tidak dapat bermain <i>game online</i> karena suatu hal. (f)			
6.	Saya pernah mencoba untuk tidak bermain <i>game online</i> lagi tetapi belum berhasil. (f)			
7.	Saya merasakan ketenangan, kenyamanan, kesenangan serta seakan-akan semua masalah hilang seketika ketika bermain <i>game online</i> . (f)			
8.	Ketika saya menghabiskan banyak waktu untuk bermain <i>game online</i> , hubungan saya dengan teman yang tidak			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	bermain <i>game online</i> , berjalan baik-baik serta lancar saja.(uf)			
9.	Saya merasa hubungan saya dengan teman yang bukan pemain <i>game online</i> tidak renggang.(uf)			
10.	Karena kebiasaan bermain <i>game online</i> , saya merasa bahwa pekerjaan, pendidikan ataupun prestasi saya terancam. (f)			
11.	Saya sering <i>log in</i> kembali ke dalam <i>game online</i> sesaat setelah saya melakukan <i>log out</i> . (f)			
12.	Ketika melihat teman bermain <i>game online</i> , saya merasa ingin secepatnya bermain <i>game online</i> juga. (f)			
13.	Saya tidak mempunyai jadwal dan durasi tetap dalam bermain <i>game online</i> . (f)			
14.	Saya marah/kesal/tidak suka ketika ada sesuatu hal atau orang lain yang mengganggu saya ketika sedang bermain <i>game online</i> . (f)			
15.	Saya merasa mampu menjaga kesehatan tubuh walaupun seharian bermain <i>game online</i> .(uf)			
16.	Saya tidak lupa melakukan perawatan tubuh walaupun waktu saya lebih banyak dihabiskan untuk bermain <i>game online</i> .(uf)			
17.	Saya merasa sering melewatkan waktu makan ketika sedang asyik bermain <i>game online</i> .(f)			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Kuesioner II (pelaksanaan ibadah shalat)

Petunjuk pengisian :

Pilihlah salah satu dari alternatif jawaban yang disediakan, yaitu: setuju (S) dan tidak setuju(TS). Untuk jawaban yang dipilih mohon anda memberikan tanda checklist [√] pada kolom yang telah disediakan.

No.	Pernyataan	Opsi Jawaban		Ket.
		S	TS	
1.	Saya paham tentang kapan datangnya waktu-waktu shalat.(f)			
2.	Saya melaksanakan shalat atas keinginan dan kesadaran sendiri.(f)			
3.	Saya jarang mengerjakan shalat fardhu. (uf)			
4.	Saya mengerjakan shalat fardhu secara berjamaah.(f)			
5.	Saya mengerjakan shalat di pertengahan atau di akhir waktu. (uf)			
6.	Saya selalu mengerjakan shalat Zuhur di sekolah.(f)			
7.	Saya terus bermain <i>game online</i> ketika mendengar suara adzan. (uf)			
8.	Saya terus bermain <i>game online</i> setelah mendengar suara iqamah. (uf)			
9.	Setelah melaksanakan shalat fardhu, saya langsung membuka dan melanjutkan <i>game online</i> . (uf)			
10.	Saya tidak mengetahui urutan rukun dalam shalat. (uf)			
11.	Saya tidak melakukan tuma'ninah di setiap shalat saya. (uf)			
12.	Saya sering bermain <i>game online</i> pada sore hari. (uf)			
13.	Saya sering lalai melaksanakan shalat Ashar dan lebih memilih untuk bermain <i>game online</i> (uf)			
14.	Saya lebih memahami arti istilah-istilah di <i>game online</i> yang saya mainkan, dibandingkan dengan arti dari bacaan dalam shalat yang saya laksanakan setiap hari. (uf)			
15.	Ketika pulang sekolah, saya akan menuju warnet atau membuka <i>handphone</i> untuk bermain <i>game online</i> . (uf)			
16.	Setelah tiba di warnet ataupun memegang <i>gadget</i> , saya bermain <i>game online</i> dengan durasi waktu sekitar 2-3 jam. (uf)			
17.	Saya jarang melaksanakan shalat Isya(uf)			
18.	Saya bermain <i>game online</i> selama 2-5 jam di malam hari, dengan tujuan untuk mengisi waktu luang. (uf)			

FOTO-FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN



Bertemu dengan guru mata pelajaran Bahasa Arab



Bertemu kepala sekolah SMA Negeri 1 Siak

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Bertemu dengan staf dan wakil kepala sekolah bagian kesiswaan



Menjelaskan tata cara pengisian angket penelitian

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Menjelaskan tata cara pengisian angket penelitian



Menjelaskan tata cara pengisian angket penelitian

- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Menjelaskan tata cara pengisian angket penelitian



Bertemu staf bagian administrasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Eko Kurniawan, lahir pada tanggal 2 September 1996, Siak, Riau. Peneliti merupakan anak tunggal dari orangtua Ayah yang bernama Sumono dan Ibu yang bernama Yati. Penulis memasuki dunia pendidikan pada saat diterima di Sekolah Dasar (SD) Swasta 017 Siak Raya, Siak, Riau dan tamat pada tahun 2008. Kemudian melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMP) Negeri 8 Siak, Siak, Riau dan tamat pada tahun 2011, lalu peneliti melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Siak, Siak, Riau dan menamatkan pendidikan pada tahun 2014. Kemudian pada tahun 2014 peneliti melanjutkan pendidikan ke jenjang Perguruan Tinggi yaitu di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dan diterima di jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

Pada bulan Juli sampai awal September 2017, penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang berlokasi di Kampung Suak Merambai kecamatan Bungaraya, Siak, Riau selama dua bulan. Kemudian, pada pertengahan bulan September sampai bulan November 2017, penulis mengikuti Program Pengamalan Lapangan (PPL) di Madrasah Aliyah Al-Ihsan Boarding School Riau yang beralamat di JL. Pesantren RT/RW. 03/04 desa Kubang Jaya kecamatan Siak Hulu, Kampar, Riau. Selanjutnya, penulis melaksanakan penelitian untuk menyelesaikan skripsi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak kecamatan Siak kabupaten Siak yang diujikan pada tanggal 7 Oktober 2019 pada sidang munaqasyah dan telah dinyatakan lulus.